

AIKUISEN ESITTÄMÄT MULTIMODAALISET DIREKTIIVIT JA LAPSI NIIDEN
VASTAANOTTAJANA

Suomen kielen
pro gradu -tutkielma
Oulun yliopisto
28.11.2021

Janika Lehtola

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkielman aihe	1
1.2. Tutkimuskysymykset ja hypoteesit	3
1.3. Tutkimusaineisto	4
1.4. Blokus Trigon -lautapelin säännöt	6
2. TEOREETTINEN JA METODOLOGINEN VIITEKEHYS	8
2.1. Direktiivit	8
2.1.1 Direktiivien ulottuvuuksia	10
2.1.2 Direktiivien funktioita	11
2.2. Imperatiivitaulukko	13
2.3. Keskustelunanalyysi	16
2.4. Multimodaalinen vuorovaikutus	17
2.5. Vuorovaikutussekvenssit	19
3. ANALYYSI	21
3.1. Videolla ei näy kehollista esitystä	22
3.2. Aikuinen vaatii lasta lopettamaan toiminnan sanallisesti	24
3.3. Aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla	25
3.4. Aikuinen esittää toiminnan liikkeen tai mallin avulla	28
3.5. Käden ojennus direktiivin yhteydessä	34
3.6. Aikuinen osoittaa direktiivin kohdetta	37
3.6.1. Pelivuoron osoittaminen	37
3.6.2. Pelimerkkien osoittaminen	39
3.6.3. Pelilaudan osoittaminen	40
3.7. Aikuinen herättää puhuteltavan huomion	43
4. YHTEENVETO ANALYYSISTA	47
4.1. Yhteenveto aikuisen tuottamista direktiiveistä	47
4.2. Yhteenveto lasten reaktioista direktiiveihin	50
5. PÄÄTÄNTÖ	53

1. JOHDANTO

1.1. Tutkielman aihe

Mielenkiintoni direktiivejä kohtaan on herännyt kandidaatintutkielmaa tehdessäni. Olen tarkastellut kandidaatintutkielmassani espanjalaisen au pairin tuottamia direktiivejä ja suomalaisen lapsen reaktioita niihin. Olen ottanut tarkastelussa huomioon sekä direktiivien kielellisen osuuden että niihin liittyvät eleet eli olen tutkinut direktiivejä multimodaalisina kokonaisuuksina. Mielenkiinnon kohteenani on ollut myös se, hyväksyykö lapsi au pairin esittämät direktiivit. (Lehtola 2019).

Tässä pro gradu -tutkielmassani jatkan kandidaatintutkielmani jalanjäljissä, koska direktiivit ja multimodaalinen vuorovaikutus ovat edelleen mielenkiintoni kohteena. Tässä työssä tarkastelen espanjalaisen au pairin ohjaustilanteissa tuottamia direktiivejä ja kahta suomalaista lasta niiden vastaanottajina. *Ison Suomen kieliopin* mukaan direktiivit ovat ohjailevia lausumia, joiden avulla puhuja voi muun muassa käskää tai neuvoa puhuteltavaa. Tyypillisesti direktiivilause on imperatiivi- eli käskylause. (VISK 2008 § 1645.) Käsittelem alaluvussa 2.1. periaatteita, joiden mukaan tulkitsem aineistossani esiintyvät direktiivit.

Käytän tässä tutkielmassa samaa aineistokokoelmaa kuin kandidaatintutkielmassani, koska ajattelen, että siinä on vielä paljon ammennettavaa direktiivien näkökulmasta. Kyseessä on Oulun yliopiston Kikosa-kokoelmaan kuuluva au pair -aineisto. Au pair -aineisto koostuu videotallenteista, jotka on kuvattu suomalaisessa perheessä. Perheessä on espanjalainen au pair. (Oulun yliopisto, Kikosa-kokoelma.) Kuvaan aineistoani tarkemmin alaluvussa 1.3.

Vaikka käytän pro gradu -tutkielmassani samaa aineistokokoelmaa kuin kandidaatintutkielmassani, lähestymiskulmani on erilainen. Tarkastelen tässä työssä aineistoja, joissa vuorovaikuttajat pelaavat lautapeliä, kun taas kandidaatintutkielmassa tutkin uloslähtötillannetta. Lautapelin pelaamisen voidaan nähdä olevan vapaampaa toimintaa kuin uloslähtö, koska peliin osallistuminen on harvoin pakollista arkisissa vuorovaikutustilanteissa. Haluan selvittää tutkielmassani, millaisia multimodaalisia direktiivejä aikuinen esittää ohjaustilanteissa. Käsitän tässä työssä lautapelin pelaamisen ohjaustilanteena,

koska au pair ohjaa lapsia pelin pelaamisessa. Lapsen tarvitsevat aikuisen ohjausta pelitilanteessa, koska he eivät välttämättä muista tai osaa pelin sääntöjä.

Käsittelen aineistoani Gaskinsin ja Frickin kehittämällä imperatiivitaulukon avulla. Taulukossa luokitellaan imperatiiveihin liittyviä käsieleitä eri koodeihin ja se tarjoaa hyvän perustan luokitella aineistoni direktiivejä. Käytän työssäni Gaskinsin ja Frickin taulukkoa soveltuvien osien, koska ryhmittelen siihen myös sellaiset direktiivit, jotka eivät ole imperatiivimuotoisia. Tavoitteenani on selvittää taulukon avulla, millainen on aineistoni tyypillisin direktiivi ja millaisia eleitä direktiivin yhteydessä useimmiten esiintyy. Näen mielekkäänä tutkia direktiivejä kielellisten ja kehollisten toimintojen kokonaisuuksina, koska niiden voidaan nähdä rakentavan vuorovaikutusta yhdessä (Haddington & Kääntä 2011: 11–12). Aineistoni vuorovaikutustilanteet ovat monikielisiä, jolloin kehollisuuden rooli on todennäköisesti vielä merkittävämpi kuin yksikielisissä keskusteluissa (Paananen 2019: 61).

Tutkimukseni on keskusteluanalyttinen ja tarkasteluni kohteena ovat arkisista vuorovaikutustilanteista kuvatut videotallenteet. Keskusteluanalyysissä tarkastellaan vuorovaikutustilanteita kokonaisuuksina, joten myös vastaanottajan reaktio nousee tutkimuksessa keskeiseksi (Hakulinen 1997: 15.). Otan siis huomioon paitsi aikuisen direktiivin esittäjänä myös lapsen reaktion direktiivin vastaanottajana. Vastaanottajan reaktio on relevantti, koska se voi jopa määritellä lausuman direktiivisyyden: jos vastaanottaja toimii puhujan ohjaamalla tavalla, puhujan lausuma voidaan nähdä direktiivinä, vaikkei se olisi muodoltaan tyypillisen direktiivin kaltainen (VISK 2008 § 1647). Tarkoitukseni on selvittää, miten lapsen suostuvaisuus ja suostumattomuus direktiiviä kohtaan ilmenee. Tarkastelen direktiivin tuottajan ja vastaanottajan vuorovaikutusta keskusteluanalyttisin keinoin eli haluan selvittää, mitä puheenvuoroilla saadaan aikaiseksi (Hakulinen 1997: 15).

Analyysiluvussa käsittelen aineistossani esiintyviä direktiivejä ja lasten reaktioita niihin. Analyysi etenee Gaskinsin ja Frickin imperatiivitaulukon koodien mukaan siten, että esittelen jokaisessa alaluvussa koodia vastaavan esimerkin aineistostani. Käsittelen esimerkeistä direktiivien lisäksi lapsen reaktiot niihin. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten lapsi osoittaa suostuvaisuutta ja suostumattomuutta aikuisen esittämää direktiiviä kohtaan. Analyysiosion jälkeen teen yhteenvedon sekä aikuisen esittämistä direktiiveistä että

lapsen reaktioista niihin. Päättäessä vedän yhteen tässä työssä käsittelemiäni asioita, esitän vastaukset tutkimuskysymyksiin kootusti ja esitän jatkotutkimusaiheita.

1.2. Tutkimuskysymykset ja hypoteesit

Tässä tutkielmassa tarkastelen espanjalaisen au pairin esittämiä multimodaalisia direktiivejä sekä sitä, miten lapsi osoittaa suostuvaisuutta tai suostumattomuutta esitettyjä direktiivejä kohtaan. Olen kiinnostunut siitä, millainen on au pairin tyypillisimmin esittämä direktiivi ja millaisia eleitä siihen mahdollisesti kuuluu. Tarkoitukseni on myös selvittää, miten Gaskinsin ja Frickin kehittämän taulukko soveltuu aineistoni ryhmittelyyn.

Tutkimuskysymykseni ovat:

- Miten Dorota Gaskinsin ja Maria Frickin imperatiivitaulukko toimii aineistoni ryhmittelyssä, kun tarkastellaan muitakin kuin imperatiivimuotoisia direktiivejä?
- Millainen on au pairin tyypillisimmin esittämä direktiivi pelitilanteessa?
- Millä tavalla lapsi osoittaa suostuvaisuutta ja suostumattomuutta direktiiviä kohtaan?

Hypoteesini on, että aineistoni direktiivit asettuvat Dorota Gaskinsin ja Maria Frickin kehittämään taulukkoon, jossa imperatiiveja on luokiteltu niihin liittyvien eleiden mukaan. Direktiivi-vastaus-sekvenssiin kuuluu usein eleitä tai kehollisia toimintoja, joilla autetaan puhuteltavaa halutun aktiviteetin pariin (Tulbert & Goodwin 2011: 79). Olen tehnyt samanlaisen havainnon kandidaatintutkielmassani: aineistoni aikuisen tuottamiin direktiiveihin kuuluu useimmiten eleitä (Lehtola 2018: 26). Täten on perusteltua olettaa, että direktiiveihin liittyisi kehollisia ilmauksia aineistoni lapsen ja aikuisen välisessä vuorovaikutuksessa. Tämän saman syyn johdosta uskon, että au pairin tyypillisimpään direktiiviin liittyy eleitä.

Toinen hypoteesini on, että lapsen ollessa suostuvainen direktiiviin hän vastaa siihen useimmiten toiminnalla. Alexandra Kent (2012) on tutkinut aikuisen lapselle esittämiä direktiivejä. Hän on havainnut tutkimuksessaan, että tavallinen, myöntäväinen vastaus direktiiviin on suora toiminta. (Kent 2012: 714.) Direktiivin ei-preferoitu vastaus eli

kieltäytyminen käsittää yleensä vastaanottajan viivyttelyä (Craven & Potter 2010: 425), mitä odotan löytäväni omasta aineistostanikin.

1.3. Tutkimusaineisto

Tutkielmani au pair -aineisto kuuluu Oulun yliopiston Kikosa-kokoelmaan, niin sanottuun au pair -aineistoon. Se on videoaineistokokoelma, joka on kuvattu suomalaisessa perheessä vuonna 2016. Perheeseen kuuluvat vanhemmat ja seitsemän lasta sekä heidän espanjalainen au pairinsa. Perheen lapset ovat kuvaushetkellä 2–16-vuotiaita. Tässä työssä tarkastelemissani videoissa esiintyy au pair ja perheen 2- ja 4-vuotiaat lapset. Videot on kuvattu perheen kotona neljän kuukauden aikana. Au pair oli ollut perheessä viisi kuukautta ennen kuvausten alkua. (Oulun yliopisto, Kikosa-kokoelma.)

Videoaineistoiden pääkieli on englantia, mutta siinä esiintyy runsaasti koodinvaihtoa suomeen ja vähän espanjaan (Oulun yliopisto, Kikosa-kokoelma). Koodinvaihto tarkoittaa kielen tai kielimuodon vaihtumista keskustelun aikana (Tieteen termipankki 2021, kielitiede, koodinvaihto). Aineistoni koodinvaihto on usein sellaista, että puhuja esittää lausuman suurimmaksi osaksi englanniksi, mutta sanoo osan lausuman sanoista suomen kielellä. Analyysiosiossa totean, missä kohdissa koodinvaihtoa tapahtuu, mutta en analysoi sitä tässä työssä sen syvemmin.

Au pair ei osannut suomea ennen Suomeen saapumista, mutta hän on oppinut sitä ennen kuvausten alkua kielikurssilla ja perheen vuorovaikutustilanteissa. Videoiden vuorovaikutustilanteissa au pair käyttää suomea, englantia ja espanjaa. Nuorimmat, 2- ja 4-vuotiaat lapset, eivät osanneet englantia ennen au pairin tuloa, mutta he ovat oppineet sitä kuvauksiin mennessä. Nuorimmat lapset ovat oppineet englantia au pairin kanssa toimissaan. Lapset käyttävät tarkastelemillani videoilla sekä suomea että englantia. (Oulun yliopisto, Kikosa-kokoelma).

Käsittelen tutkielmassani Kikosa-kokoelman peliaiheisia aineistoja. Pelivideoilla au pair ja perheen nuorimmat 2- ja 5-vuotiaat lapset pelaavat lautapeliä nimeltä Blokus Trigon. Tässä tutkielmassani käyttämäni aineistot ovat nimeltään Blokus1, Blokus3 ja Blokus4.

Ne ovat kestoaltaan yhteensä 12,25 min. Tarkastelen aineistosta au pairin ja perheen lasten välistä vuorovaikutusta direktiivien osalta. Aineiston direktiivit on tuotettu englanniksi, suomeksi ja espanjaksi. (Oulun yliopisto, Kikosa-kokoelma.)

Aineistossa esiintyvät henkilöt eivät esiinny tässä tutkielmassa omilla nimillään. Au pairin pseudonyymi on Maria, 2-vuotiaan lapsen Eetu ja 5-vuotiaan lapsen Olli. Havainnollistan analyysia videoilta pysäytetyillä kuvilla, joista vuorovaikuttajien kasvot on käsitelty Paint-ohjelmalla tunnistamattomaksi. Olen tehnyt kyseiset toiminnot videoilla esiintyvien henkilöiden yksityisyyden suojelemiseksi.

Au pair -aineisto on pitkälti valmiiksi litteroitu keskusteluanalyttisiä litterointimerkkejä käyttäen. Tässä tutkielmassa käyttämäni Blokus-pelivideot ovat niin ikään valmiiksi litteroidut. Olen tarkentanut valmiita litteraatteja jonkin verran, lähinnä kehollisten toimintojen osalta. Eleet on selitetty litteraateissa pystyviivojen sisälle, esimerkiksi [*OSOITTA PELIMERKKEJÄ*]. Olen havainnollistanut litteraattien yhteydessä osallistujien kehollisia toimintoja myös videoaineistoista pysäytetyillä kuvilla. Valitsemani kuvat liittyvät direktiivien yhteydessä tuotettuihin eleisiin tai lasten kehollisiin reaktioihin.

Seppäsen (1997) mukaan litterointi on keskeinen osa keskusteluanalyttistä tutkimusta, ja siinä tehdyt valinnat voivat vaikuttaa jopa tutkimustuloksiin: asiat, jotka jäävät pois litteraatiosta, eivät nouse helposti analysoijan huomion kohteeksi. Litteroinnissa tulee ottaa huomioon paitsi puhe, myös puheen nonverbaalit piirteet, kuten huokaukset tai yskämiset. (Seppänen 1997: 18–26.) Oman tutkimukseni kannalta eleiden tarkka merkitseminen litteraatteihin on erityisen tärkeää.

Au pair -aineistosta on valmistunut sekä kandidaatintutkielmia että pro gradu -tutkielmia. Sini Tolonen (2020) on tarkastellut kysymys-vastaus-vieruspareja aikuisen ja lapsen välisestä vuorovaikutuksesta pro gradu -tutkielmassaan. Hänen tarkastelunsa kohteena ovat kysymyslauseiden konstruktiot ja kysymys-vastausvierusparien jäsentyminen keskustelussa sekä niissä tapahtuva koodinvaihto. (Tolonen 2020: 2.) Mari Poutiainen (2019) on tutkinut pro gradu -työssään multimodaalisen vuorovaikutusanalyysin avulla tilanteita, joissa lapset korjaavat au pairin suomenkielistä puhetta. Poutiainen tarkastelee työssään muun muassa, miten au pair toimii korjaustilanteissa ja millaisia multimodaalisia keinoja viestintätilanteissa käytetään. (Poutiainen 2019: 3.) Jarno Pihlajamaa (2019) on

tarkastellut kandidaatin tutkielmassaan au pairin ja hoitolasten välisissä keskusteluissa tapahtuvaa koodinvaihtoa. Kikosa-kokoelman aineistosta on valmistunut myös tutkimusartikkeli (Gaskins, Frick, Palola & Quick 2020), jossa tarkastellaan kaksikielisten lasten koodinvaihtoa.

1.4. Blokus Trigon -lautapelin säännöt

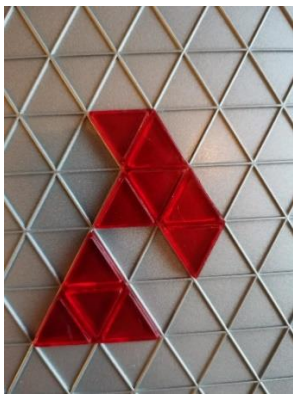
Aineistoni videoissa au pair Maria ja hoitolapset Olli ja Eetu pelaavat lautapeliä nimeltä Blokus Trigon. Tässä aluvussa esittelen lyhyesti Blokus Trigon -pelin säännöt, koska ne ovat joiltain osin oleelliset analyysini kannalta: monet Marian esittämistä direktiiveistä liittyvät pelimerkkien asettamiseen pelilaudalle.

Blokus Trigon on yhdysvaltalaisen leluja ja pelejä valmistavan Mattel-yrityksen valmistama lautapeli 7-vuotialle ja sitä vanhemmille. Blokus Trigonissa on sinisiä, keltaisia, punaisia ja vihreitä pelimerkkejä. Peliä voi pelata kerrallaan 2–4 pelaajaa. Jokainen pelaaja valitsee yhdenväriset pelimerkit itselleen. Alussa jokaisen pelaajan on asetettava pelimerkkinsä merkittyyän aloituspaikkaan, minkä jälkeen pelimerkkejä aletaan asettamaan siten, että samanväriset pelimerkit koskettavat toisiaan kulmista. Eriväriset pelimerkit voivat koskettaa toisiaan muualtakin kuin kulmista. Asetettuja pelimerkkejä ei saa siirtää pelin aikana pelilaudalta. Peli päättyy, kun kukaan pelaajista ei voi enää asettaa pelimerkkejä pelilaudalle. Pelin päättyttyä pelaajien pisteet lasketaan. (Mattel Games, Blokus Trigon.)

Alla oleva kuva (KUVA 1.) havainnollistaa, kuinka pelimerkit asetellaan pelilaudalle Blokus Trigon -lautapelissä. Pelimerkkien tulee koskettaa toisiaan kulmista, sillä muuten ne on aseteltu pelilaudalle pelin sääntöjen vastaisesti. Toisessa kuvassa (KUVA 2.) näkyy tarkasti, miten pelimerkkien kulmien tulisi koskettaa toisiaan. Kolmas kuva (KUVA 3.) puolestaan havainnollistaa tilanteen, jossa pelimerkit on aseteltu pelilaudalle väärin. Kyseisestä kuvasta näkee, että kolmion pitkät sivut on asetettu vastakkain kulmien sijaan.



KUVA 1. Blokus Trigon -lautapeli (Janika Lehtola 2021).



KUVA 2. Pelimerkit oikein aseteltuna (Janika Lehtola 2021).



KUVA 3. Pelimerkit väärin aseteltuna (Janika Lehtola 2021).

2. TEOREETTINEN JA METODOLOGINEN VIITEKEHYS

Tutkin pro gradu -tutkielmassani aidoissa vuorovaikutustilanteissa esiintyviä, au pairin ja hoitolasten välisiä direktiivejä. Tarkastelen aineistossani esiintyviä vuorovaikutustilanteita kokonaisuutena, joten otan huomioon myös vastaanottajien reaktiot direktiiveihin. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten vastaanottaja reagoi direktiivit hyväksyessään ja vastaavasti kieltäytyessään niistä. Tässä luvussa käsittelen niitä teorioita ja metodeja, joiden avulla pyrin kuvaamaan analyysiosiossa vuorovaikutustilanteisiin osallistujien toimintoja.

2.1. Direktiivit

Kuten johdannossa on todettu, direktiivit ovat ohjailevia lausumia, joiden avulla puhuja käskee, kehottaa, pyytää tai neuvoo puhuteltavaa toimimaan tietyllä tavalla. Tyypillisimmillään direktiivi on muodoltaan imperatiivi- eli käskylause, mutta sen käyttöön on vakiintunut muitakin ilmaisutyyppisiä: se voi olla myös täysin verbitön, esimerkiksi *seis*. (VISK 2008 § 1645.) Imperatiivilause on tyypillisesti verbialkuinen ja subjektiton, esimerkiksi *Istu alas*. Lause voi rakentua yksinään verbistä tai se voi saada partitiivi- tai totaaliobjektin. Käskylauseen tulkintaan vaikuttaa lausuman leksikaalinen sisältö, keskustelutilanne ja siihen liittyvä toiminta. (VISK 2008 § 1647.)

Direktiivit eivät ole syntaktisesti yhtenäinen ryhmä, vaan niiden muotohahmo vaihtelee lausemuodoista (*anna maito, annatko maidon, viitsitkö antaa maidon* jne.) kokonaan syntaksittomiin ilmauksiin (*paikka*). Vaikka direktiivit eivät ole muotohahmoltaan yhtenäisiä, ne muodostavat funktionaalisen käyttökategorian. (Lauranto 2014: 12.) Aineistostani esiin nousseissa direktiiveissä on huomattavissa syntaktinen vaihtelu, koska osa direktiiveistä on lausemuodossa, kun taas osa on täysin syntaksittomia.

Direktiivit vaativat vastaanottajaltaan toimintaa – vastaanottaja voi joko hyväksyä direktiivin tai olla hyväksymättä sitä. Reaktio voi olla joko kielellinen tai ei-kielellinen: puhuteltava voi vastata direktiiviin sanallisesti, toiminnan kautta tai näiden molempien tapojen yhdistelmällä. Direktiivit esiintyvät vuorovaikutustilanteissa usein etujäsenenä ja ne vaativat jälkijäsenikseen joko kielellisen tai ei-kielellisen vastauksen. (VISK 2008 § 1645.)

Usein vastaanottaja ilmaisee suostuvaisuuttaan direktiiviin ei-kielellisesti, toiminnan kautta (Kent 2012: 714), kuten omassa aineistossanikin voi huomata. Tarkastelen niin direktiivin tuottajaa kuin sen vastaanottajaakin, koska vastaanottajan reaktio vaikuttaa osaltaan direktiivin tulkintaan.

Yrjö Lauranto on tutkinut direktiivien käyttöä väitöskirjassaan *Direktiivisyyden rajoja, Suomen kielen vaihtokauppasyntaksia* (2015). Lauranto tarkastelee tutkimuksessaan imperatiivilauseiden direktiivistä käyttöä arkipäiväisissä vuorovaikutustilanteissa. (Lauranto 2015: 3.) Aineistoni vuorovaikutustilanteiden voidaan katsoa olevan arkisia, koska ne tapahtuvat au pairin ja hoitolaisten välillä. Videot on kuvattu aidoista vuorovaikutustilanteista, jotka olisivat tapahtuneet ilman kuvauksiakin.

Anu Rouhikoski (2015) on tutkinut direktiivejä institutionaalisissa vuorovaikutustilanteissa. Institutionaalinen vuorovaikutus tarkoittaa eri instituutioiden ammattilaisten ja asiakkaiden välisiä keskusteluja (Tieteen termipankki, institutionaalinen keskustelu). Rouhikoski tarkastelee Kansaeläkelaitoksen virkailijoiden asiakkaille esittämiä direktiivisiä vuoroja. Hän on ryhmitellyt aineistossaan esiintyvät vuorot imperatiivisiin direktiiveihin, kysymysmuotoisiin direktiiveihin ja väitelausemuotoisiin direktiiveihin. Rouhikosken tutkimuksella on yhtymäkohtia omaan tutkimukseeni – hän tarkastelee muun muassa direktiivin esittäjän oikeutusta esittää direktiivi, sekä direktiivin toteuttamiseen liittyviä epävarmuustekijöitä. (Rouhikoski 2015: 189.) Kyseiset tekijät ovat keskeisiä myös oman tutkielmani kannalta (ks. luku 2.1.1.).

Konteksti vaikuttaa direktiivin tulkintaan (ks. VISK 2008 § 1645.) Aineistostani nousee esimerkiksi lausuma *Sinun vuoro*, jonka puhuja tuottaa peliä pelatessaan. Tulkitsen vuoron direktiiviksi sillä perusteella, että vastaanottaja vastaa lausumaan useimmiten pelaamalla vuoronsa. Voidaan siis ajatella, että puhuja pyrkii saamaan vastaanottajan pelaamaan vuoronsa. Hakulisen mukaan muodon merkitys syntyy vastaanottajan päättelyprosessin tuloksena: siihen vaikuttaa ilmauksen ja tapahtumakontekstin yhteisvaikutus (Hakulinen 1997: 14).

Tässä tutkielmassa kiinnitän huomioni puhujan tuottamiin direktiiveihin multimodaalisina kokonaisuuksina eli otan huomioon niin puhujan kielennetyn ilmauksen kuin hänen

kehonsa liikkeet. Taulukoin direktiivit Gaskinsin ja Frickin kehittämällä taulukolla, jonka avulla saan kokonaiskuvan siitä, millaisia eleitä aineistoni direktiiveihin liittyy.

2.1.1. Direktiivien ulottuvuuksia

Kent (2012) sekä Craven ja Potter (2010) nostavat artikkeleissaan esiin direktiivien kaksi erilaista ulottuvuutta. Tässä yhteydessä oikeutus (entitlement) tarkoittaa sitä, millaiseksi puhuja kokee valtansa suhteessa puhuteltavaan eli millainen oikeus hänellä on määritellä puhuteltavan toimintoja tai odottaa tältä suostuvaisuutta. Epävarmuus (contingency) puolestaan tarkoittaa sitä, että puhuja tunnistaa direktiivin toteutumisen esteet. Oikeutuksella ja epävarmuudella on myös vaikutusta siihen, kuinka suora esitetty direktiivi on. Direktiivit voidaan jakaa kyseisten ulottuvuuksien mukaan seuraavalla tavalla (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.):

“Low entitlement and high contingency: Curl and Drew (2008: 138)

1 Doc: Hello

2 Clr: mt! Hello, I wonder if you could give me some advice

High entitlement and low contingency: Craven and Potter (2010: 432)

21 Mum Ri:gh'. Ea:' ya te:a now.”

Ensimmäisessä tapauksessa (matala oikeutus ja korkea epävarmuus) potilaan pyyntö on muotoiltu siten, että hän tiedustelee, voisiko lääkäri mahdollisesti suorittaa hänen halunsa toiminnan eli neuvojen antamisen. Direktiivi ei ole suora, koska puhuja käyttää siinä kohteliaisuuteen viittaavia ilmauksia, esimerkiksi *could you give me vrt. give me*. Jälkimmäinen ilmaus sisältää vähemmän epävarmuutta, koska siinä yksinkertaisesti käsketään antamaan jokin asia, ilman kohteliaita sanamuotoja. (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.)

Toisessa esimerkissä (korkea oikeutus ja matala epävarmuus) puolestaan äiti käskee vastaanottajia toimimaan tietyllä tavalla. Hän ei mieti, voisivatko hänen lapsensa mahdollisesti syödä, vaan hän muotoilee direktiivinsä siten, ettei anna vastaanottajille mahdollisuutta kieltäytyä direktiivistä. Hän käyttää imperatiivimuotoista direktiiviä *eat* ilman kohteliaisuuteen viittaavia ilmauksia, mikä osaltaan tekee direktiivistä suoran. (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.)

Direktiivin tuottajan ajatus omasta vallasta suhteessa puhuteltavaan vaikuttaa direktiiviin muotoiluun. Ensimmäisen direktiivin tuottaja on potilas lääkärinvastaanotolla ja toisen direktiivin tuottaja on äiti, joka puhuu lapsilleen. Näin ollen direktiivien tuottajien valtasuhteet ovat hyvin erilaiset suhteessa puhuteltaviin – lääkäri on tyypillisesti auktoriteetti- asemassa suhteessa potilaaseen samoin kuin äiti suhteessa lapsiinsa. Direktiivin muotoiluun vaikuttaa myös sen puhefunktio eli onko kyseessä neuvo, käsky vai pyyntö. Yllä olevista esimerkeistä ensimmäinen on pyyntö ja toinen on käsky. (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.)

Aineistoni direktiiveissä on nähtävissä edellisessä kappaleessa esitettyjen esimerkkien kaltaisia piirteitä. Direktiivin tuottaja muotoilee direktiivit eri tavalla eri konteksteissa, vaikka hänen valtasuhteensa suhteessa puhuteltaviin pysynee samana. Aineistoni vuorovaikutustilanteet vaihtelevat siinä mielessä, että välillä au pair neuvoo lapsia, pyytää näiltä jotain tai käskee näitä. Osa au pairin esittämistä direktiiveistä on suurempia ja hän odottaa vastaanottajalta välitöntä reagointia – esimerkiksi silloin, kun lapsi yrittää pelata toisen vuorolla, aikuisen tuottama direktiivi on suora. Toisaalta kun aikuinen neuvoo lasta pelin pelaamisessa, on esitetty direktiivi kevyempi ja vähemmän suora.

2.1.2. Direktiivien funktioita

Hyödynnän analyysissäni myös Viskin asetelmaa *Direktiivin funktioita*. Direktiivin funktio on osittain selvitetävissä sen kielellisistä piirteistä, mutta viime kädessä tulkintaan vaikuttaa aina kielen ohella myös konteksti. Luokat ovat osittain päällekkäisiä, joten kaikkia keskustelijoiden tuottamia direktiivejä ei ole välttämättä mahdollista sijoittaa aukottomasti alla olevan asetelman mukaisiin luokkiin. (VISK 2008 § 1645.)

ASETELMA 1. Direktiivien puhefunktioita (VISK 2008 § 1645).

KÄSKY	Ole hiljaa. Tulta. Käännös vasempaan päin. Kädet ylös.
KIELTO	Älä tallaa nurmikoita. Ei koiria liukuportaisiin.
KEHOTUS	Ottakaapa kakkua. Antakaahan tilaa. Voisitteko olla hiljempää.
PYYNTÖ	Annatko suolaa. Saisinko voita. Voiko tästä ottaa. Tekisitkö minulle palveluksen. Olisin halunnut kilon siskonmakkaraa.
OHJE	Nautitaan aamuin illoin kolmen päivän ajan. Vatkaa munat kuohkeiksi. Käytettävä ennen 1.1.1998.
NEUVO	Vedetään tästä. Menkää ~ Menette tuosta portista ja sitten käännytte vasemmalle.
SUOSITUS	Kannattaisi lähteä ennen kolmea. Sinun pitäisi ottaa villasukat mukaan.
VAROITUS	Hengenvaara. Korkeajännite. Lapsia tiellä.
EHDOTUS	Voisit yhdistää nämä kaksi asiaa. Jos lähdettais.
MUISTUTUS	Otattehan mukaa sadetakin ja retkituolin.
SUOSTUTTELU	Ota nyt vaan. Tulisit nyt. Tule tule.
KUTSU	Tulisitteko meille ensi perjantaina.
TARJOUS	Täällä olisi kahvia. Voisinko auttaa.
LUPA	Voitte ottaa lapsetkin mukaan. Tulkaa vaan. Ota ota pois.
TOIVOTUS	Voikaa hyvin. Painukaa hiiteen.
VASTAUS PYYNTÖÖN	A: Saako tästä ottaa? B: Ota vaan. ~ Senkun otat.

Pyrin suhteuttamaan aineistossani esiintyvät direktiivit yllä olevaan asetelmaan. Määrittelyn mahdollisuuksien mukaan, onko au parin esittämä direktiivi, esimerkiksi neuvo, käsky vai ehdotus. Tarkastelen esimerkkitalanteiden direktiivejä erityisesti vuorovaikutuskontekstin näkökulmasta, mutta kiinnitän huomiota myös niiden kielellisiin piirteisiin. Hyödynnän asetelmaa soveltuvien osien, koska asetelman luokat ovat osittain päällekkäisiä, jolloin direktiivien yksiselitteinen määrittely niiden mukaisesti voi olla vaikeaa.

Ervin-Tripp (1976) on tehnyt urauurtavaa direktiivitutkimusta. Hän on muun muassa luokitellut englanninkielisiä direktiivejä niiden funktioiden mukaan:

- Need statements, such as ‘I need a match’.
- Imperatives, such as ‘Gimme a match’ and elliptical forms like ‘a match’.
- Embedded imperatives, such as ‘Could you gimme a match?’
- Permission directives, such as ‘May I have match?’
- Question directives, such as ‘Gotta match?’
- Hints, such as ‘The matches are all gone’ (Ervin-Tripp 1976: 29).

Ervin-Tripp erottaa toisistaan tarveilmaukset, imperatiivit, sulautetut imperatiivit, lupa-direktiivit, kysymysdirektiivit ja vihjeet. Funktioissa on eroteltu imperatiivista myös

niukkasanainen versio *a match* merkityksessä *anna tulta*. Lupadirektiiveissä on enemmän kyse toiminnan vaatimisesta kuulijalta kuin luvan pyytämisestä. Kysymysdirektiivit ja vihjeet odottavat vastaanottajalta toimintaa, vaikkei sitä suoraan ilmaistakaan. (Ervin-Tripp 1976: 29, Crave & Potter 2010). Niukkasanaiset direktiivit ovat yhteydessä omaan tutkimukseeni, koska olen määritellyt analyysiosiossa sellaiset vuorot direktiiveiksi, kuten *shhh* ja *sinun vuoro*.

2.2. Imperatiivitaulukko

Dorota Gaskinsilla ja Maria Frickillä on tekeillä artikkeli, jossa he tarkastelevat kaksikielisen lapsen vuorovaikutusta vanhempansa ja isovanhempansa kanssa. Gaskinsin ja Frickin tutkimuksen kohteena ovat aineistosta nousseet puolankieliset imperatiivit, joita he ryhmittelevät kehittämänsä taulukon avulla. Taulukossa on koodit C1–C9, joilla kuvataan imperatiiveihin liittyviä käsieleitä. Koodien avulla aineistosta nousevia imperatiivitapauksia on mahdollista luokitella sen mukaan, millaisia käsieleitä niihin liittyy. (Gaskins & Frick). Olen tässä työssä lisännyt alkuperäiseen taulukkoon koodin C10, koska aineistostani nousee tapaus, jota ei voi luokitella taulukon olemassa oleviin luokkiin. En ole kääntänyt taulukkoon lisäämääni koodia ollenkaan englanniksi, koska se ei ole tämän tutkielman kannalta oleellista.

Tarkastelen tässä työssä, miten Gaskinsin ja Frickin kehittämä taulukko toimii aineistoni luokittelussa erityisesti eleiden osalta. Esitän taulukossa direktiivien esiintymismäärät, mikä antaa viitteitä niiden yleisyydestä. Aineiston rajallisen koon vuoksi lukumääriin on kuitenkin syytä suhtautua varauksella. Pohdin tämän otoksen perusteella, millainen on au pairin tyypillisimmin esittämä direktiivi. Poikkean Frickin ja Gaskinsin taulukoinnista siten, että laajennan taulukon koskemaan kaikkia direktiivejä. En siis ota analyysissäni huomioon ainoastaan imperatiivimuotoisia direktiivejä. Perustelen valintaani sillä, että määrittelen direktiivit ensisijaisesti vuorovaikutuskontekstin mukaan ja kielelliset piirteet ovat tarkastelussani pienemmässä roolissa.

Aineistossani esiintyy jonkin verran direktiivejä, joiden asettaminen Gaskinsin ja Frickin kehittämään taulukkoon on ongelmallista. Haasteeksi osoittautuu ylipäättään se, että taulukoin muunkin muotoiset direktiivit kuin imperatiivimuotoiset. Aineistossani on tilanne,

jossa au pair yrittää lopettaa lapsen meneillään olevaa toimintaa äänteen avulla. Esimerkitilanteelle olisi voinut perustaa uuden koodin, mutta toisaalta se sopii luokkaan C2, jonka suomennos on *Aikuinen vaatii lopettamaan toiminnan sanallisesti*. Ongelmaksi muodostuu, että äänteen käyttämistä ei voida välttämättä katsoa sanalliseksi toiminnaksi. Olen kuitenkin taulukoinut kyseisen tilanteen kohtaan C2, koska se muistuttaa muita siihen koodiin asettuvia esimerkkejä. Sovellan taulukkoa jo lähtökohtaisesti eri tavalla työhöni kuin Gaskins ja Frick, joten äänteen käsitteleminen sanallisen toiminnan koodissa on perusteltua siinäkin mielessä.

Olen suomentanut Gaskinsin ja Frickin taulukon tutkielmaani varten. Esitän alkuperäiset englanninkieliset ilmaukset sulkeissa. Taulukon ensimmäisessä sarakkeessa on taulukon koodi (esimerkiksi C1), toisessa sarakkeessa on koodin selitys ja kolmannessa sarakkeessa on tapausten määrä kustakin tarkastelemastani videosta ja esimerkki omasta aineistostani. Käytän esimerkisarakeessa lyhennettä M, joka viittaa Mariaan eli au pariin. Direktiiviin liittyvät keholliset toiminnot olen kirjoittanut pystyviivojen sisään. Käytän analyysiosiossa esimerkkitapauksia käsitellessäni pääosin taulukon suomennoksia alkuperäisten englanninkielisten selitysten sijaan.

TAULUKKO 1. Direktiivit Gaskinsin ja Frickin imperatiivitaulukkoon sovitettuna (Gaskins & Frick, suomennanut Janika Lehtola).

Koodi (code)	Koodin selitys (When the code was applied)	Tapausten määrä ja esimerkki aineistosta (Example)
C1	Videolla ei näy kehollista esitystä (no bodily enactment visible on video)	8 tapausta, esimerkki M: okei, Ollin vuoro. (1.17)
C2	Aikuinen vaatii sanallisesti lopettamaan toiminnan (the adult verbally demands a stop to behaviour)	4 tapausta, esimerkki M: Eetu, ei pudistaa päätänsä ja laittaa liikku- neet pelinappulat paikoilleen
C3	Aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla (the adult forces action onto the child)	3 tapausta, esimerkki M: Ei no it is Ollis vuoro ottaa kädellään Ee- tun käsivarresta kiinni ja siirtää sen pois pelilaudalta
C4	Aikuinen esittää toiminnan liikkeen kautta / mallin avulla (the adult enacts the action through gestures)	4 tapausta, esimerkki M: You can put it here, here and here and here näyttää sormellaan, minne nappu- lan voi asettaa pelilaudalle
C5	Aikuisella on kädenjatke / aikuinen ojentaa kättään (the adult holds a prompt/extends hand)	2 tapausta, esimerkki M: Eetu, anna M: käsi ojennettuna
C6	Aikuinen osoittaa kohdetta (the adult points in the direction of objects)	14 tapausta, esimerkki M: Eetu, come on osoittaa sormellaan Ee- tun pelimerkkejä
C7	Aikuinen kääntää vastineen lapsen käyttämälle ilmaukselle (the adult translates the equivalent used previously by the child)	Ei esimerkkejä aineistossani
C8	Selventäminen kahdella eri tavalla eri kategorioita käyttäen (clarified in two different manners, using a combination of categories)	Ei esimerkkejä aineistossani
C9	Aikuinen täyttää toisen aikuisen pyynnön (one adult fulfils the request of the other, typically using a prompt)	Ei esimerkkejä aineistossani
C10	Direktiivin tuottaja kiinnittää puhuteltavan huomion	1 tapaus, esimerkki M: Eetu, kato, you can put it here koskee lasta käteen/olkapäähän ja osoittaa sen jälkeen samalla kädellä pelilautaa

2.3. Keskustelunanalyysi

Keskustelunanalyysi on saanut alkunsa Harold Garfinkelin kehittämän etnometodologian pohjalta 1960-luvun lopussa. Garfinkelin tutkimuskohteena on yksilöiden omaksuma arkitieto, jonka puitteissa he toimittavat arkisia toimintojaan rutiininomaisesti suhteessa vallitseviin käytäntöihin. Garfinkel on korostanut tutkimuksessaan, että yksilöt kykenevät käyttämään vuorovaikutustilanteissa hyväkseen normeja ja rakenteita yhteistä ymmärrystä tavoitellessaan. Harold Garfinkelin oppilas Harvey Sacks on noussut merkittäväksi henkilöksi tutkimussuuntauksen kehittämisessä keksittyään, että yhteisen ymmärryksen tuottamisen prosesseja on luonteva tutkia vuorovaikutustilanteista. (Lindholm, Stevanovic & Peräkylä 2016: 9–10.)

Suomen kielen professori Auli Hakulinen ja hänen tutkimusryhmänsä tekemä työ on tuonut keskustelunanalyttisen tutkimussuuntauksen Suomeen 1980-luvulla. Kielioppipainotteisuus hallitsi vielä tuolloin vahvasti kielentutkimusta ja keskustelunanalyysin voidaan nähdä tuoneen tutkimukseen uuden näkökulman: se mahdollisti kielen tutkimisen sosiaalisen toiminnan välineenä. Keskustelunanalyysin näkökulmasta kielioppi näyttyy tekijänä, jonka avulla puhujat luovat ja jäsentävät toimintaansa arkisissa keskusteluissa. (Lindholm, Stevanovic & Peräkylä 2016: 10.)

Keskustelunanalyysi on tutkimussuuntaus, joka perustuu tutkijan havaintoihin eli se on empiiristä tutkimusta. Tutkimusta tehdessään tutkija etenee pienistä yksityiskohdista laajempaan kokonaiskuvaan, jonka avulla hänen on mahdollista tehdä tarkastelemastaan aineistosta yleistyksiä. Tutkimussuuntaus keskittyy ainoastaan sellaisiin merkityksiin, jotka ovat vuorovaikutustilanteissa havaittavissa. Sen sijaan keskustelijoiden sisäiset prosessit, jotka eivät tule vuorovaikutustilanteissa julkisiksi, jäävät tutkimuksen ulkopuolelle. Tutkija esittää siis havaintoja vuorovaikutustilanteisiin osallistuvien henkilöiden toiminnasta, mutta ei mene heidän pänsä sisään. (Vatanen 2016: 312–313.)

Keskustelunanalyttisessä tutkimuksessa tutkitaan vuorovaikutusta sellaisena kuin se todellisuudessa tapahtuu eikä tutkija ohjaile vuorovaikuttajia tuottamaan tietyn tyyppistä toimintaa. Tutkittavat aineistot ovat nauhoitteita ja ne kuvataan sellaisissa ympäristöissä, joissa vuorovaikutustilanteet todellisuudessakin tapahtuisivat. Aineiston tulisi olla mahdollisimman luonnollista, millä tarkoitetaan sitä, että vuorovaikutustilanteet olisivat

olemassa myös ilman nauhoitusta eli vuorovaikutustilanteita ei simuloida tutkimusta varten. Tutkimus on aineistovetoista eli tutkimuskysymykset nousevat perinteisesti aineistosta. Tutkija ei esimerkiksi pääätä tutkimuskysymyksiä ennen aineistoon tutustumista. (Vatanen 2016: 313–314.)

Keskustelunanalyttistä tutkimusta voidaan tehdä kasvokkain käydyistä keskusteluista, puheluista ja videopuheluista. Tutkittavat vuorovaikutustilanteet jaetaan kontekstinsa perusteella karkeasti arkivuorovaikutukseen ja institutionaaliseen vuorovaikutukseen. Arki vuorovaikutusta on esimerkiksi perheenjäsenten keskustelu kotitöiden lomassa. Institutionaalista vuorovaikutusta puolestaan on esimerkiksi lääkärin vastaanotto tai työpaikan palaveri. (Vatanen 2016: 314.)

Tutkimusaineistoni vuorovaikutustilanteissa on au pair ja hänen hoitamansa lapset, ja se on kuvattu perheen kotona. Aineistoni edustaa näin ollen perhevuorovaikutusta. Kikosa-kokoelman vuorovaikutustilanteet on kuvattu perheen arkisista tapahtumista, kuten puke- mis- tai pelaamistilanteista, joten voidaan todeta, että ne olisivat tapahtuneet ilman nauhoitusta eli ne ovat luonnollisia tilanteita. Keskustelunanalyttikolle on tärkeää päästä tarkastelemaan kaikkia niitä vuorovaikutuksen keinoja, joita keskustelijat käyttävät vuorovaikutustilanteessa, joten videotallenteiden tarkastelu on tutkimuksen kannalta mielekäästä (Vatanen 2016: 315). Videotallenteiden käyttäminen aineistona mahdollistaa vuorovaikutuksen kokonaisvaltaisen tutkimisen, koska silloin on mahdollista kiinnittää huomiota myös vuorovaikuttajien eleisiin, mikä on keskeistä omassa tutkimuksessani.

2.4. Multimodaalinen vuorovaikutus

Tarkastelen direktiivejä multimodaalisina kokonaisuuksina eli otan huomioon puhujan kielennetyt ilmaukset lisäksi hänen kehonsa liikkeet. Pentti Haddingtonin ja Leila Käänän (2011) mukaan multimodaalinen vuorovaikutus tarkoittaa reaaliaikaista kasvotusten tai verkon välityksellä käytävää keskustelua, jossa on puheen lisäksi muutakin vuorovaikutteista toimintaa, esimerkiksi eleitä. (Kääntä & Haddington 2011: 11.) Kaikki puheen vuorot ovat siinä mielessä multimodaalisia, että ne sisältävät puheen kanssa rytmitettyjä kehon asennoitumisia, katseita ja kasvon ilmeitä (Hutchins & Nomura 2011: 29).

Multimodaalisuudella viitataan keskustelijoiden vuorovaikutusta rakentaviin toimintoihin kuten puheeseen, kehon käyttöön, liikkeisiin, ilmeisiin, eleisiin, kasvon ilmeisiin ja prosodiaan. Myös ympäristöllä on merkitystä, kun vuorovaikutusta tarkastellaan multimodaalisena kokonaisuutena, koska keskustelijat hyödyntävät usein vuorovaikutuksessa sen hetkistä tilaa, paikkaa ja esineitä. (Kääntä & Haddington 2011: 11.) Aineistossani esiintyy tilanteita, joissa vuorovaikutustilanteen osallistujat pelaavat lautapeliä. Havaintojeni mukaan vuorovaikutustilanteeseen osallistujat hyödyntävät sen hetkistä tilaa vuorovaikutuksessaan. He esimerkiksi naputtavat sormellaan pelilautaa tai -nappuloita täydentääkseen kielennettyjä ilmauksiaan.

Aineistoni direktiivejä tarkastellessani kiinnitän huomiota puhujan puheen lisäksi kehon käyttöön, liikkeisiin ja eleisiin, koska ne eivät ole puheesta irrallisia osia (Kääntä & Haddington 2011: 16). Otan huomioon myös sen hetkisen tilan, koska sen voidaan nähdä vaikuttavan olennaisesti vuorovaikutustilanteeseen. Jätän tarkastelun ulkopuolelle puhujan kasvon ilmeet ja puheen prosodian, vaikka nekin ovat vuorovaikutuksen kannalta merkittäviä tekijöitä. Käyttämäni videotallenteet on kuvattu yleensä siten, että keskustelijat näkyvät niissä kokonaan, joten heidän ilmeensä eivät näy aina selvästi kuvassa.

Ihmisten eleitä tutkitaan useilla eri tieteenaloilla ja eletutkimuksella on pitkät perinteet. Aikaisemmin oli tapana tutkia eleitä vuorovaikutuskontekstista irrallisena osana. Multimodaalisen vuorovaikutuksen tutkimuksen kehittymisen myötä puhe ja eleiden käyttö alettiin nähdä samana viestinnän prosessina, koska puhujan voitiin nähdä luovan merkityksiä molempien avulla yhtä aikaa. Eleitä voidaan tutkia eri näkökulmista ja niiden tutkimus voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri ryhmään: psykologis-kognitiiviseen, pragmaattiseen ja vuorovaikutusanalyttiseen eletutkimukseen. (Kääntä, Haddington 2011: 16–17.)

Jenny Paananen on tutkinut väitöskirjassaan *Yhteisymmärryksen rakentaminen monikulttuurisilla lääkärin vastaanotoilla* (2019) eleiden käyttöä lääkärin ja potilaan välisessä vuorovaikutuksessa. Paanasen kiinnostuksen kohteena ovat sellaiset lääkäri-potilas-parit, joista toinen ei puhu suomea äidinkielenään. Hän huomioi niin vuorovaikuttajien kielelliset kuin kehollisetkin resurssit. (Paananen 2019: 17.) Omassa työssäni tarkastelen myös vuorovaikutusta siten, että otan huomioon sekä keskustelijoiden sanalliset vuorot että

niihin liittyvät eleet. Au pair ei puhu suomea äidinkielenään, mikä saattaa motivoida osaltaan eleiden käyttöä vuorovaikutustilanteissa (ks. Paananen 2019: 61).

Eleet voivat muun muassa rytmittää puhetta, tai tarkentaa puheen kautta annettuja merkityksiä. Osoittavilla eli indeksaalisilla eleillä voidaan merkitä ympäristöstä esine, josta keskustelijat puhuvat. Ikoniset eleet havainnollistavat puheen merkitystä esimerkiksi kuvaamalla jonkin esineen kokoa tai muotoa. Eleitä käyttämällä on mahdollista tarkentaa tai tukea kielellisesti ilmaistua asiaa. (Kääntä & Haddington 2011: 17–19.) Aineistossani esiintyviin direktiiveihin kuuluu usein ele tai liike, jonka voidaan nähdä tukevan puhujan kielellistä sanomaa. Erityisesti osoittavat eleet direktiivin yhteydessä ovat tyypillisiä aineistossani. Prototyyppiset indeksaaliset eleet ovat kommunikatiivisia kehon liikkeitä. Indeksiaalinen ele voi osoittaa puhuteltavalle suuntaa, paikkaa tai kohdetta. (Kita 2002: 1.)

2.5. Vuorovaikutussekvenssit

Keskustelunanalyttisessä tutkimuksessa vuorovaikutus jäsentyy toimintajaksoiksi eli sekvensseiksi. Jos sekvenssien välinen sidos on poikkeuksellisen kiinteä, vuoroja kutsutaan vieruspareiksi. Etujäsen on vuoro, joka aloittaa sekvenssin ja jälkijäsen on sitä seuraava vuoro. Edellä mainitut vuorot muodostavat yhdessä vierusparin. (Peräkylä & Stevanovic 2016: 43.) Käskylause toimii useimmiten vierusparin etujäsenenä ja vaatii puhuteltavalta käskyn noudattamista (VISK 2008 § 1657). Vuorovaikutustilanteessa direktiivi toimii siis usein etujäsenenä ja sen jälkijäsen on vastaus esitettyyn direktiiviin.

Etujäsenen muodostaa usein yksi lausuma, joka luo odotuksen tietynmuotoisesta jälkijäsenestä. Kysymys-vastaus-vieruspari muodostaa kieliopillisesti kiinteimmän vierusparin, koska kysymys luo odotuksen vastauksesta. Jotkin toiminnot voivat jäädä vajaiksi ilman jälkijäsentä, esimerkiksi kysymys on vajaa ilman vastausta. Etujäsen ja jälkijäsen eivät välttämättä aina esiinny peräkkäin, vaan niiden väliin voi tulla välisekvenssejä. (VISK 2008 § 1197.) Aineistossani au parin esittämä direktiivi toimii kaikissa tapauksissa etujäsenenä ja lapsen vastaus direktiiviin jälkijäsenenä. Jälkijäsen voi olla myös täysin sanaton silloin, kun lapsi toimii au parin pyytämällä tavalla. Aineistossani esiintyy myös sellaisia tilanteita, joissa au pair esittää lapselle direktiivin, mutta lapsi ei vastaa

direktiiviin heti. Näissä tapauksissa välissä tapahtuvat toiminnot muodostavat välisekvenssejä.

Direktiivin jälkijäsen on joko direktiivin hyväksyminen tai hylkääminen. Vaikka vaihtoehtoisia vastaustapoja on kaksi, vuorovaikutuksen osallistujat eivät käsittele näitä samankertoisina, vaan odotettu eli preferoitu jälkijäsen on myöntäväinen. Myötämielinen jälkijäsen esitetään yleensä heti ehdotuksen jälkeen, kun taas torjuvalle jälkijäsenelle on tyypillistä viivyttely ja monipolvisuus. Torjuvalle vastaukselle on tyypillistä, ettei sitä esitetä suoraan, vaan etujäsenen esittäjän tulee tulkita kielteisyys. (Raevaara 2016: 147–148.)

3. ANALYYSI

Tarkastelen tutkielmassani espanjalaisen au pairin tuottamia direktiivejä ohjaustilanteissa. Aineistossa esiintyy myös jonkin verran suomalaisten hoitosten esittämiä direktiivejä, mutta jätän ne tarkastelun ulkopuolelle, koska aikuisen esittämät direktiivit ovat mielenkiintoni kohteena. Kiinnitän huomioni direktiivin vastaanottajan reaktioihin – tarkastelen, myöntyykö lapsi direktiiviin vai kieltäytyykö hän siitä, ja millä tavalla hän ilmaisee suostuvaisuutta tai suostumattomuutta.

Olen ryhmitellyt aineistossani esiintyvät direktiivit Gaskinsin ja Frickin kehittämään imperatiivitaulukon sen mukaan, millaisia käsieleitä niihin liittyy tai on liittymättä. Tässä analyysiosiossa tarkastelen aineistostani nousevia esimerkkejä taulukon eri koodeista. Valitsen tähän työhön nostettavat esimerkit sillä perusteella, että ne joko kuvaavat taulukon koodia erityisen hyvin tai ne ovat jostain muusta syystä erityisen kiinnostavia.

Olen lihavoinut litteraateista au pairin tuottamat direktiivit, jotta ne erottuisivat paremmin. Olen lihavoinut myös sellaiset keholliset toiminnot, joiden voidaan katsoa olevan osa direktiiviä. Vaikka tarkastelen myös lasten reaktioita heille esitettyihin direktiiveihin, jätän heidän vuoronsa lihavoimatta. Au pairin ja lasten keholliset vuorot on esitetty litteraateissa isoin kirjaimin. Alla on esimerkki litteraatista, jossa näkyy lihavoidut ja isoin kirjaimin esitetyt vuorot.

01 Eetu: (↑min:un vuoro).
 02 EETU: |OTTAAN PELIMERKIN KÄTEENSÄ JA YRITTÄÄ LAITTAAN SEN
 PELILAUDALLE|
 03 Maria: (Ei |no:).
 04 MARIA: |VETÄÄ EETUN KÄDEN POIS LAUDALTA| (ks. kuva 4.)

Tässä luvussa tarkastelen myös sitä, millaisia jälkijäseniä direktiivit saavat ohjaustilanteissa. Tarkoitukseni on tarkastella jälkijäseniä sen mukaan, ovatko direktiivin vastaanottajat suostuvaisia heille esitettyihin direktiiveihin vai eivät. Otan analyysissäni huomioon myös vastaanottajan keholliset toiminnot, koska niistä voi saada myös viitteitä vastaanottajan myöntyvyydestä sekä vastaavasti kielteisyydestä. Imperatiivilauseen tuottaja odottaa puhuteltavalta erityisesti toiminnallista vastausta (Lauranto 2014: 45), joten

on luontevaa, että direktiiviin myönteisesti suhtautuva vastaanottaja vastaa siihen tekemällä pyydetyn asian.

3.1. Videolla ei näy kehollista esitystä

Gaskinsin ja Frickin taulukon ensimmäinen koodi on C1 (no bodily enactment visible on video) eli videolla ei näy kehollista esitystä imperatiivin esittämisen yhteydessä. Aikuisen toiminta jää useimmissa tapauksissa videokuvan ulkopuolelle, jolloin hänen eleitään ei voi luonnollisesti tulkita. Gaskinsin ja Frickin artikkelissa koodi C1 nousee yleisimmäksi direktiivityypiksi. (Gaskins & Frick.)

Suurimmassa osa koodiin C1 luokittelemistani tilanteista au pair ei elehdi lainkaan käsillään direktiiviä tuottaessaan. Joissain tilanteissa au pair käyttää katsetta vuorovaikutuksellisenä resurssina, mutta olen luokitellut kyseiset tilanteet siitä huolimatta tähän koodiin. Perustelen valintaani sillä, että mukailen tutkielmassani Gaskinsin ja Frickin taulukkoa, jossa on huomioitu vain käsieleet, jolloin on perusteltua, että muut eleet jäävät taulukoinnin ulkopuolelle. Muutamissa tapauksissa au pair ei näy videon kuvassa, jolloin hänen eleensä eivät ole tulkittavissa. Suurin osa aineistoni C1 luokkaan kuuluvista direktiiveistä liittyy siihen, kun au pair jakaa pelivuoroja lapsille.

Seuraavassa esimerkissä Maria, Olli (5 vuotta) ja Eetu (2 vuotta) istuvat pöydän ääressä ja pelaavat Blokus Trigon -lautapeliä. Ennen litteraatin alkamista on tullut Ollin vuoro pelata vuoronsa eli laittaa pelimerkki pelilaudalle

Esimerkki 1. (Blokus1 01.17–01.26)

01 Maria: Ollin vuoro.
 (3.2)
 ((taustahälyä))
 02 OLLI: |PELAA VUORONSA|

Maria esittää suomenkielisen direktiivin *Ollin vuoro* (rivi 01). Direktiivi ei ole muodoltaan prototyyppisen direktiivin kaltainen, koska siinä ei ole lainkaan verbiä. Yhdestä substantiivilausekkeesta muodostuvat lausumat ovat tulkittavissa direktiiveiksi tietyissä

konteksteissa, esimerkiksi ravintolassa juomaa tilattaessa *yksi olut* (VISK 2008 § 1677). Myös Ervin-Tripp esittää direktiivinä niukkasanaisen muodon *a match* merkityksessä *anna tulta* (Ervin-Tripp 1976: 29).

Marian esittämään direktiiviin ei liity kehollista esitystä, sillä hän ainoastaan kielentää esittämänsä direktiivin. Direktiiviä tuottaessaan Maria katsoo Olliin ja sitten pelilaudaan. Katse voidaan nähdä tässä tilanteessa merkityksellisenä siinä mielessä, että Maria katsoo ensin Ollia, jonka vuoro on pelata eli laittaa pelimerkinsä pelilaudalle, ja sitten pelilautaa, johon pelimerkki tulisi asettaa. Käyttämässäni taulukossa luokitellaan kuitenkin vain käsieleitä, joten katson tilanteen kuuluvan koodiin C1, jossa direktiiviin ei kuulu lainkaan kehollista toimintaa, vaikka todellisuudessa Marian katseen suuntaukset ovat eleitä.

Tulkitsen Marian vuoron (rivi 01) direktiiviksi, koska Olli pelaa viivyttämättä vuoronsa (rivi 02). Ollin vuoro on täysin sanaton: hän ainoastaan asettaa pelimerkinsä pelilaudalle. Direktiivin vastaanottaja osoittaa usein suostuvaisuutta suoralla toiminnalla, täysin sanattomasti, eli yksinkertaisesti tekemällä pyydetyn asian (Kent 2012: 714). Tämän vuorovaikutussekvenssin etujäsen on Marian direktiivi *Ollin vuoro* ja jälkijäsen on Ollin sanaton toiminta eli pelivuoron pelaaminen (rivi 02). Marian direktiivi saa preferoidun jälkijäsenen eli direktiivin mukaisen toiminnan.

Tulkitsen direktiivin olevan puhefunktioltaan käsky (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska aikuinen määrittää lapselle, mitä tämän tulisi tehdä vuorovaikutustilanteessa. Tilanteen kontekstin perusteella voidaan todeta, että Maria todennäköisesti odottaa Ollin pelaavan vuoronsa, minkä tämä tekeekin. Maria ei käytä direktiivissään kohteliaisuuteen viittaavia sanoja, mikä tekisi direktiivistä pehmeämmän (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422). Tässä tilanteessa voidaan nähdä, että vastaanottajan eli Ollin on helppo toteuttaa Marian käsky, mikä saattaa selittää Marian direktiivin suoruden. Pelivuoron pelaaminen on konkreettinen toiminto, jossa pelaaja laittaa pelimerkinsä pelilaudalle. Tällaisia konkreettisia toimintoja vaativia direktiivejä on luonteva tuottaa käyttäen sellaisia rakenteita, jotka ilmaisevat vahvaa oikeutusta, koska niiden toteuttamisen voidaan nähdä olevan helppoa vastaanottajalle. (Rouhikosken 2015: 214 mukaan Antak & Kent 2012: 887.)

3.2. Aikuinen vaatii lasta lopettamaan toiminnan sanallisesti

Gaskins ja Frick esittävät artikkelissaan tilanteita, joissa aikuinen käskee lasta lopettamaan meneillään olevan toiminnan sanallisesti, esimerkiksi pöytään piirtämisen. Kyseiset tapaukset on ryhmitelty koodiin C2 (the adult verbally demands a stop to behavior). Tyyppillistä kyseisille tilanteille on se, että aikuinen korottaa äänensä voimakkuutta tuottaessaan imperatiivin. (Gaskins & Frick.)

Tässä aluvuossa esittelen tilanteen, jossa aikuinen vaatii lasta lopettamaan toiminnan äänteen avulla. Olen luokitellut tilanteen taulukon kohtaan C2, vaikka direktiivi on täysin non-verbaalinen. Olen ottanut kyseisen tilanteen mukaan taulukkoon, koska siinä aikuinen vaatii lasta lopettamaan toiminnan eli näkemykseni mukaan tuottaa direktiivin. Esittelen kyseisen vuorovaikutustilanteen tässä aluvuossa, koska tilanne on aineistossani ainutkertainen: se ainoa tapaus, jossa aikuinen käskee lasta täysin sanattomasti, mikä tekee siitä kiinnostavan.

Seuraavassa esimerkissä aikuinen hiljentää lapsen äänteen avulla. Ennen litteraatin alkua Eetu on paukuttanut pelilautaa pelimerkillään ja päästänyt itsekin kovaa ja tulkintani mukaan tyytymättömää ääntä. Eetu on päätenyt hakkaamaan pelimerkillä pelilautaa, koska hän on laittanut pelimerkkiään pelilaudalla väärään kohtaan ja Maria on joutunut ohjeistamaan häntä useita kertoja.

Esimerkki 2. (Blokus 1 05.26–05.33)

```
01 Eetu: hm-m. hm.m.@@
02 EETU: |HAKKAA PELIMERKILLÄÄN PELILAUTAA|
03 Maria: shhh?
          (1.0)
          ((taustahälyä))
04 Maria: come on.
          [what do you want to] (-).
05 Eetu: [hm-m.]
          hm.
06 EETU: |NAPAUTTAA VIELÄ MUUTAMAN KERRAN PELIMERKILLÄ PELILAUTAA JA
          PUDOTTAA PELIMERKKINSÄ PELIMERKKIPINOON|
```

Eetu äänтелеe edelleen tyytymättömän kuuloisesti ja hakkaa pelimerkillään pelilautaa (rivit 01–02). Tyytymätön vaikutelma tulee siitä, että Eetu äänтелеe kovalla

äänenvoimakkuudella ja korkealta. Kovaääninen ääntely ja pelilaudan hakkaaminen pelimerkillä saa lapsen vaikuttamaan tuhtuneelta kyseisessä vuorovaikutustilanteessa.

Maria tuottaa äänteen *shhh* ja samalla hänen äänenvoimakkuutensa kasvaa (rivi 03). Myös Gaskinsin ja Frickin aineistossa aikuisen äänenvoimakkuus tavallisesti nousee, kun tämä vaatii lasta lopettamaan meneillään olevan toiminnan (Gaskins & Frick). Tulkitsen Marian esittämän äänteen *shhh* direktiiviksi, koska kyseinen äänne on vakiintunut arki-kokemukseni mukaan hiljaisuuden vaatimiseen. Hiljaisuuden vaatiminen tilanteessa on relevanttia, koska Eetun pelimerkillä pelilaudan hakkaamisesta lähtee kova ääni, ja toiminta vie tilannetta pelaamisen kannalta väärään suuntaan. Myös Eetu itse päästää kovaa ääntä. Eetu napauttaa pelimerkillään pelilautaa vielä muutaman kerran, mutta on itse hiljentynyt (rivi 06).

Tulkintani mukaan Maria pyrkii hiljentämään Eetun käyttämällä äännettä. Eetu käyttäytyy vuorovaikutustilanteeseen sopimattomalla tavalla, mikä mahdollisesti motivoi Marian käyttämään äännettä, jonka tulkitsen kyseisessä kontekstissa direktiiviksi. Eetu itse hiljenee Marian direktiivin jälkeen, vaikka naputtaa pelimerkillään pelilautaa vielä joitain kertoja. Vaikka direktiivin noudattamiseen sisältyy pienimuotoista viivyttelyä, mikä voi viitata vastaanottajan suostumattomuuteen (Tainio 1997: 96), Eetu kuitenkin toimii lopulta direktiivin ohjaamalla tavalla eli hiljenee. Eetun vastaus direktiiviin on täysin sanaton.

Äänteen puhefunktion määrittäminen on siinä mielessä ongelmallista, että se on täysin sanaton. Marian vuoro voidaan tulkita käskyksi (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska Maria vaatii Eetua olemaan hiljaa kyseisessä tilanteessa. Eetu hiljenee, mikä tukee vuoron direktiivisyyttä.

3.3. Aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla

Koodiin C3 on kerätty tapauksia, jossa aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla. Gaskins ja Frick ovat kuvailleet saraketta englanniksi seuraavalla tavalla ”the adult forces action onto the child”. Gaskinsin ja Frickin artikkelissa esitetään tilanne, jossa lapsi ei anna lastenhoitajalle muovailuvahaa. Ensin lastenhoitaja käskee lasta antamaan

muovailuvahan itselleen ja kun lapsi ei tottele, hoitaja ottaa muovailuvahan pois väkisin. Kyseisessä tapauksessa lapsen vastaamattomuus motivoi aikuista pakottamaan toimimaan kyseisellä tavalla. Kyseisessä koodissa tyypillisiä imperatiiveja ovat esimerkiksi *anna, ota, maista* ja *syö*. (Gaskins & Frick.)

Olen nostanut tähän alalukuun omasta aineistostani vuorovaikutustilanteen, jossa aikuinen puuttuu lapsen toimintaan kehollisesti, koska tämä ei muuten toimi tilanteeseen sopivalla tavalla. Pelitilanteen kontekstissa sopivan tavan toimia voidaan katsoa olevan esimerkiksi pelin sääntöjen noudattaminen. Esimerkkitilanteen direktiivissä esiintyy englanninkielinen ja suomenkielinen kieltosana, mutta siinä ei ole ollenkaan kieltoon liittyvää verbiä.

Nostan esimerkissä kolme esiin tilanteen, jossa aikuinen puuttuu lapsen toimintaan. Juuri ennen litteraatin alkua Maria on kehottanut Ollia pelaamaan vuoronsa. Litteraatin alkaessa Eetu kuitenkin ilmaisee, että on hänen vuoronsa. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Maria ja Eetu.

Esimerkki 3. (Blokus1 0.37–0.47)

01 Eetu: (↑min:un vuoro).
 02 EETU: |OTTAA PELIMERKIN KÄTEENSÄ JA YRITTÄÄ LAITTA A SEN PELILAUDALLE|
 03 **Maria: (Ei no:).**
 04 **MARIA: |VETÄÄ EETUN KÄDEN POIS LAUDALTA|**
 05 Maria: (0.5) it is Olli's vuoro.
 06 Eetu: (↑minun).
 (1.9)
 07 EETU: |KOSKETTAA PELIMERKILLÄÄN PELILAUDAN REUNAA|
 08 OLLI: |ASSETTAA PELIMERKKINSÄ PELILAUDALLE|



KUVA 4. Maria vetää Eetun käden pois pelilaudalta rivillä 04.

Eetu sanoo *minun vuoro* tarkoittaen, että on hänen vuoronsa pelata (rivi 01). Havaintoa tukee, että Eetu ottaa samalla pelimerkkinsä ja alkaa asettamaan sitä pelilaudalle. Pelimerkin ottaminen ja se kädessä pelilaudan lähestyminen voidaan tulkita siten, että Eetu yrittää laittaa pelimerkin pelilaudalle, mikä tarkoittaa kyseisessä vuorovaikutuskontekstissa pelivuoron pelaamista. Maria kieltää Eetua ensin suomeksi ja heti perään englanniksi *ei no* (rivi 03). Samalla hän tarttuu Eetua käsivarresta kiinni (ks. Kuva 4.) ja työntää tämän käden pois pelilaudan yltä. Maria puuttuu lapsen toimintaan kehollisesti estämällä tätä laittamasta pelimerkkiä pelilaudalle.

Maria käyttää direktiiviä *ei no* (rivi 03). Kielto sana *ei* on lauseessa yleensä apuverbinä (Visk § 1623), mutta tässä tapauksessa se esiintyy yksinään ennen englanninkielistä kielto sanaa *no*. Ison suomen kieliopin asetelman mukaan direktiivi on tunnistettavissa kielloksi (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska kielloissa esiintyy yleensä sana *älä* tai *ei*. Kielto on direktiivi, koska Maria estää Eetua pelaamasta Ollin vuorolla.

Maria kertoo, että on Ollin vuoro (rivi 05). Marian lausumassa esiintyy koodinvaihto englannista suomeen, koska Maria aloittaa lausuman englanniksi *it is Olli's*, mutta päättää sen suomeksi sanalla *vuoro*. Marian kyseinen vuoro selittää hänen esittämänsä direktiiviä (rivi 03): hän ei kiellä Eetua ilman syytä, vaan siksi, että on Ollin vuoro pelata. Maria muotoilee tässä esimerkissä käyttämänsä direktiivin (rivi 02) siten, että hänellä on valta lopettaa Eetun meneillään oleva toiminta (ks. Kent, 174). Maria kuitenkin selittää direktiiviään kertomalla, että on Ollin vuoro (rivi 05), mikä viittaa siihen, että hän ei käytä tässä tilanteessa aikuisen päätäntävaltaa selittämättä sitä lapselle. Nähdäkseni Marian käyttämässä direktiivissä on kuitenkin korkea oikeutus ja matala epävarmuus (ks. Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422), koska Maria kieltää lasta antamatta tälle vaihtoehtoa olla suostumatta. Maria varmistaa kiellon perillemenon puuttumalla lapsen toimintaan kehollisesti.

Eetu sanoo *minun* (rivi 06). Tämän kyseisen keskustelutilanteen kontekstista voidaan päätellä, että Eetu tarkoittaa jälleen, että on hänen vuoronsa, koska hän on viitannut aikaisemminkin samalla sanalla omaan pelivuoroonsa. Myös Eetun toiminta tukee päätelmää, koska hän koskettaa pelimerkillään pelilaudan reunaa, vaikkei asetakaan pelimerkkiään pelilaudalle (rivi 07). Eetun toiminnan voidaan nähdä olevan jonkin asteista viivyttelyä,

mikä viittaa usein siihen, että vastaanottaja ei suorita preferoitua jälkijäsentä eli suostumista direktiiviin (Tainio 1997: 96).

Eetun välitön reagoimattomuus Marian esittämään kieltoon (rivi 03) motivoi todennäköisesti Mariaa puuttumaan hänen toimintaansa kehollisesti, vaikkakin kielto ja siihen liittyvä kehollinen estäminen tapahtuvat lähes samanaikaisesti. Cekaiten mukaan on todennäköistä, että aikuinen pakottaa lapsen lopettamaan toimintansa kehoaan käyttäen, mikäli tämä osoittaa tottelemattomuutta sanallisista direktiiveistä huolimatta (Cekaite 2015: 157).

Eetu vastustaa Marian esittämää direktiiviä sanallisesti ja kehollisesti, mutta hyväksyy direktiivin lopulta, sillä Maria ei anna hänelle mahdollisuutta olla hyväksymättä sitä. Eetu yrittää ensin pelata vuoronsa (rivi 02), mutta Maria kieltää häntä sanallisesti ja puuttuu hänen toimintaansa kehollisesti (rivi 03). Eetu on todennäköisesti haluton toimimaan Marian kiellon mukaisesti, koska hän toistaa sanan *minun* (rivi 07) ja koskettaa pelimerkillään pelilaudan reunaa (rivi 08), vaikka Olli pelaa vuoroaan. Toiminnan voi nähdä viivytelyinä. Eetu ei kuitenkaan lopulta pelaa Ollin vuorolla, joten hänen voidaan katsoa hyväksyneen Marian esittämän direktiivin, vaikka aluksi vastustikin sitä.

3.4. Aikuinen esittää toiminnan liikkeen tai mallin avulla

Gaskins ja Frick ovat luokitelleet taulukon kohtaan C4 sellaiset imperatiivit, joilla aikuinen selventää mallin avulla direktiiviään eli aikuinen káskee lasta tekemään jonkin asian ja demonstroi sen tälle mallin tai liikkeen avulla. Tekeillä olevassa artikkelissa esitetään esimerkki, jossa aikuinen káskee lasta laittamaan jonkin esineen lähemmäs korvaansa. Samalla, kun aikuinen pyytää tätä lapselta, hän laittaa itsekin esinettä lähemmäs korvaansa eli mallintaa liikettä. (Gaskins & Frick.) Olen luokitellut omasta aineistostani sellaiset kohdat sarakkeeseen C4, joissa aikuinen ohjaa lasta toimimaan tietyllä tavalla näyttämällä itse mallia.

Nostan tässä alaluvussa esiin kaksi sellaista esimerkkiä, joissa aikuinen esittää toiminnan liikkeen tai mallin avulla. Olen valinnut esimerkit 4 ja 5, koska niissä tulee erityisen hyvin esille Marian toteuttama mallinnus. Molemmissa esimerkeissä lapsi reagoi kielteisesti

hänelle esitettyyn direktiiviin. Nostan tässä luvussa kaksi samankaltaista esimerkkiä, koska nuoremman lapsen kielteinen suhtautuminen pelitilanteiden direktiiveihin on keskeinen havainto tutkielmassani. Molemmissa esimerkeissä esiintyy kaksi direktiiviä, jotka olen luokitellut koodiin C4.

Esimerkissä neljä Maria mallintaa, miten pelimerkit tulisi asetella pelilaudalle. Juuri ennen litteraatin alkua on tullut Eetun vuoro pelata ja Maria ohjeistaa häntä pelaamisessa. Huomion kohteena ovat Eetu ja Maria.

Esimerkki 4. (Blokus1 02.04–02.20)

01 Maria: >|ei:ght| to ei:ght.<
 02 MARIA: |KOSKETTAA EETUN KÄDESSÄ OLEVAN PELIMERKIN SIVUA JA KOSKETTAA PELILAUDALLA OLEVAN PELIMERKIN SIVUA.|
 (0.7)
 03 Eetu: like this
 04 EETU: |ASETAA PELIMERKKINSÄ PELILAUDALLE|
 05 Maria: m-mm.
 06 MARIA: |PUDISTAA PÄÄTÄÄN|
 07 Maria: side with side. (0.3) ↑kato.
 08 MARIA: |OTTA EETUN PELIMERKIN KÄTEENSÄ PELILAUDALTA|
 (0.9)
 09 Maria: |you can put it ↑here (0.3) ↑here| (0.4) ↑here ↑here (0.3) or here.
 10 MARIA: |KOSKETTAA EETUN PELIMERKILLÄ KOHTIA PELILAUDALLA, JOHON PELIMERKIN VOI ASETTAA|
 11 EETU: |KOSKETTAA MARIAN VASENTA KÄTTÄ YRITTÄESSÄÄN OTTAA TÄLTÄ PELIMERKIN|
 12 Maria: (0.2) what do you want to do.
 13 |MARIA OJENTAA PELIMERKIN EETULLE KÄMMENPUOLI YLÖSPÄIN|
 14 EETU: |KOSKETTAA MARIAN VASENTA KÄTTÄ OTTAESSAAN PALASEN TÄLTÄ|
 15 Eetu: mmmm (0.4) here.



KUVA 5. Maria demonstroi, mihin pelimerkin voi asettaa rivillä 10.

Maria sanoo englanniksi *eight to eight* ja koskettaa ensin Eetun kädessä olevan pelimerkin reunaa ja sitten pelilaudalla olevan pelimerkin reunaa (rivi 01). Maria haluaa todennäköisesti osoittaa, että tietty osa Eetun pelimerkistä pitäisi asettaa pelilaudalle siten, että se koskettaa tiettyä osaa pelilaudalla olevasta pelimerkistä. Pelimerkit asetetaan Blokukuks Trigonissa siten, että ne koskettavat pelaajan pelilaudalla olevia merkkejä kulmista. Hän siis koskettaa Eetun kädessä olevan pelimerkin kulmaa ja pelilaudalla olevan pelimerkin kulmaa osoittaakseen, että ne tarkoitus asettaa koskettamaan toisiaan. Tulkitsen Marian esittämän multimodaalisen vuoron (rivit 01–02) direktiiviksi, koska hän neuvoo puhuteltavaa siinä, miten tämän pitäisi asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle.

Marian esittämä multimodaalinen direktiivi (rivit 01–02) ei ole prototyypin, koska se ei sisällä ollenkaan verbiä. Tulkitsen aineistoni verbittömät direktiivit vuorovaikutustilanteen kontekstista. Tässä tapauksessa Marian tuottama direktiivi on ohje tai neuvo (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska Maria yrittää havainnollistaa Eetulle, miten tämän tulisi asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle. Eetu sanoo *like this* ja laittaa pelimerkkinsä pelilaudalle (rivit 03–04). Vastauksen kielennetyssä osuudessa Eetu hakee varmistuksen siirrolleen, koska hän kysyy Marialta *like this* eli vapaasti suomennettuna *tälläkötavalla*. Eetun toiminta tukee Marian ohjeen (rivit 01–02) direktiivisyyttä: hän asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle, vaikkakin väärään kohtaan. Vastauksena Eetun kysymykseen Maria mumisee ja pudistaa päätään (rivit 05–06), koska Eetu on asettanut pelimerkkinsä pelilaudalle aiemman ohjeistuksen vastaisesti. Maria ottaa Eetun pelimerkin käteensä pelilaudalta.

Tilanteen jatkuessa Maria kertoo Eetulle, mihin kohtiin pelimerkin voi asettaa pelilaudalla sanoen *you can put it here, here, here, here or here* (rivi 09). Samalla hän demonstroi tälle pelimerkillä oikeat kohdat. Maria pitää pelimerkkiä kädessään ja kuljettaa kättään pelilaudalla koskettaen pelimerkillä niitä kohtia, joihin pelimerkin voisi sääntöjen mukaan asettaa. Maria siis osoittaa Eetulle mallin avulla, mihin tämä voisi laittaa pelimerkkinsä pelilaudalla. Direktiivi on kielennetty englanniksi ja siinä on verbi *can put*. Puhefunktioltaan tulkitsen direktiivin edelleen ohjeeksi (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska Maria ohjeistaa direktiivillä Eetulle sopivia kohtia pelilaudalta. Marian liike tukee puhefunktiota (rivi 10), koska hän koskettaa pelimerkillä niitä kohtia pelilaudalta, joihin pelimerkin voi Blokukuks Trigon -lautapelin sääntöjen mukaan asettaa. Marian

esittämä direktiivi hahmottuu ohjeeksi, kun tarkastellaan kyseistä vuorovaikutustilannetta kokonaisuutena. Myös englanninkielinen apuverbi *can* pehmentää direktiiviä.

Eetu koskettaa Marian kättä (rivi 11), kun Maria ohjeistaa häntä. Eetu yrittää todennäköisesti ottaa pelimerkin Marian kädestä itselleen. Eetu ottaa Marialta pelimerkinsä (rivi 14). Maria kysyy englanniksi *what do you want to do* ja tarjoaa Eetulle pelimerkkiä kämmenpuoli ylöspäin (rivit 12 ja 13). Kysymyksellään Maria antaa Eetulle valinnanmahdollisuuden. Hän on ensin osoittanut paikat, joihin pelimerkit voi asettaa, minkä jälkeen kysyy lapselta, mitä tämä haluaa tehdä (pelimerkilleen). Vuorovaikutustilanteessa puhujan avokämmen merkitsee usein sitä, että hän antaa puheenvuoron toiselle puhujalle tai odottaa tältä vastausta (Peräkylä 2016: 74). Tässä tilanteessa voidaan nähdä Marian siirtävän pelivuoron Eetulle tarjoamalla tälle pelimerkkiä kämmenpuoli ylöspäin. Marian esittämä vuoro (rivit 12 ja 13) vahvistaa direktiivin (rivit 09 ja 10) ohjeellisuutta, koska Maria tarjoaa Eetulle pelimerkkiä ohjeistettuaan tätä ensin.

Litteraatin loputtua Eetu viivyttelö vuoronsa pelaamista. Hän asettelee pelimerkkiään moniin eri kohtiin pelilaudalla ja kuljettaa sitä ympäri pelilautaa pitkän aikaa, minkä seurauksena muidenkin pelaajien pelimerkit siirtyvät. Eetun voidaan nähdä viivyttävän peliä, koska hän liikuttaa pelimerkkiään pelin sääntöjen näkökulmasta väärällä tavalla. Hänen toimintansa saa muidenkin pelaajien pelimerkit liikkumaan pelilaudalla, mikä ei ole toivottua pelitilanteen kannalta. Pitkän viivyttelyn jälkeen Eetu saa pelimerkinsä oikealle paikalle. Raevaaran mukaan vastauksen viivyttely viittaa usein puhuteltavan torjuvaan reaktioon (Raevaara 2016: 48). Eetun kohdalla viivyttely voi tarkoittaa myös sitä, että hän ei osaa asettaa pelimerkkiään sääntöjen mukaisesti pelilaudalle, vaikka Maria neuvookin häntä. Blokus Trigon -lautapeli on suunnattu 7-vuotiaille ja sitä vanhemmille, joten se on todennäköisesti 2-vuotiaalle liian vaikea peli. Eetun toiminnan voidaan nähdä sisältävän torjuvia elementtejä. Lapsen torjuvaan reaktioon voi vaikuttaa joko pelin vaikeus tai haluttomuus noudattaa pelin sääntöjä. Eetu pelaa kuitenkin lopulta vuoronsa eli hyväksyy Marian esittämät direktiivit viivyttelyn jälkeen.

Seuraavassa esimerkissä (5) Maria näyttää jälleen mallia Eetulle, mihin tämä reagoi kielteisesti. Ennen litteraatin alkua Maria on kehottanut Eetua pelaamaan vuoronsa. Eetu on ollut tällöin pöydän ääressä, ylävartalo makaamassa pöydän päällä. Maria ja Olli

juttelevat ja litteraatin alkaessa Eetu pelaa vuoronsa. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Maria, joka esittää direktiivit ja Eetu, joka vastaanottaa ne.

Esimerkki 5. (Blokus1 05.17–05.59)

01 EETU: |NOUSEE PENKILLÄ JALOILLEEN JA LAITTAU PELIMERKIN PELILAUDALLE, MINKÄ JÄLKEEN KOHDISTAA KASVONSA MARIAAN|
 02 Eetu: hm. m-m-m-m-m-m-m-m.
 03 Maria: [n:o Eetu we cannot] put here.
 04 MARIA: |OTTAU EETUN PELIMERKIN PELILAUDALTA JA NÄYTTÄÄ, MIHIN SE KUULUU LAITTAU|
 05 Maria: you have to (0.3) follow re:d.
 06 EETU: |ON PENKILLÄ JALOILLAAN JA PITÄÄ TUKEA PÖYDÄSTÄ MOLEMMILLA KÄSILLÄ. TÖMISTELEU JALKOJAAN PENKKIIN|
 07 Maria: kato. you have to |follow red.
 08 MARIA: |KOSKETTAA EETUN PELILAUDALLA OLEVIA PELIMERKKEJÄ EETUN PELIMERKILLÄ|
 09 EETU: |KOSKETTAA MARIAN SORMIA OTTAESSAAN TÄLTÄ PELIMERKKINSÄ|
 10 Maria: what do you want to put.
 11 Eetu: hm. m-m-m-m-m-m-m-m.
 12 EETU: |PAUKUTTAA PELIMERKILLÄÄN PELILAUTAA|
 ((taustahälyä))



KUVA 6. Eetu tömistelee jalkojaan penkkiin rivillä 06.

Eetu nousee seisomaan penkillä ja asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle (rivi 01), minkä jälkeen ääntää tulkintani mukaan tyytymättömästi ja kohdistaa katseensa Mariaan. Tämän jälkeen hän katsoo Marian kasvoja ikään kuin etsien hyväksyntää siirrolleen. Eetun katse viittaa siihen, että hän odottaa Marialta reaktiota. Ruusuvuoren mukaan katse voi toimia itsenäisenä sosiaalisena toimintona. On havaittu, että pitkään katsominen ilman puhuttelua koetaan usein arkikeskusteluissa merkityksellisenä tavalla tai toisella. Usein pelkkä katse herättää vastaanottajassa tarpeen vastata. (Ruusuvuori 2016: 58.) Tässä tapauksessa

Eetun katse voisi olla merkityksellinen siten, että hän mahdollisesti haluaa Marian huomaavan, että hän pelasi vuoronsa. Eetu todennäköisesti odottaa Marialta palautetta siirrosta.

Maria tuottaa kieltomuotoisen direktiivin englanniksi *no Eetu we cannot put here* (rivi 03). Maria sanoo *we cannot put* eli *me emme voi laittaa*. Hän käyttää monikon ensimmäistä persoonaa sen sijaan, että käyttäisi yksikön toista persoonaa (*you can't put it here*), mikä olisi tyypillisempää vastaanottajalle kohdistetussa direktiivissä. Sen sijaan hän osallistaa itsensäkin direktiiviin sanomalla *we*, mikä tulkintani mukaan pehmentää direktiiviä.

Kieltomuotoisella direktiivillä Maria ilmaisee, että Eetu ei voi laittaa pelimerkkiä kyseiseen paikkaan (rivi 03). Hän ottaa Eetun pelimerkin pelilaudalta ja näyttää, mihin se kuuluisi laittaa ja sanoo *you have to follow red* eli *sinun täytyy seurata punaista* (rivit 04 ja 05). Maria tarkoittaa, että Eetun tulisi asettaa pelimerkinsä siten, että ne koskettavat punaisia pelimerkkejä. Luokittelen kieltomuotoisen direktiivin (rivi 03), demonstroinnin (rivi 04) sekä imperatiivimuotoisen ohjeen (rivi 05) taulukon luokkaan C4 *Aikuinen esittää toiminnan liikkeen tai mallin avulla*. Rivien 03–05 toiminnot muodostavat tiiviin kokonaisuuden, koska niiden yhteisen päämäärän voidaan nähdä olevan se, että vastaanottaja laittaisi pelimerkinsä oikeaan paikkaan. Direktiivi on puhefunktioltaan käsky, koska Maria käskää Eetun seurata punaisia pelimerkkejä. Toisaalta hän ohjeistaa toiminnallaan, mihin pelimerkin voisi asettaa pelilaudalla, jolloin direktiivin voisi tulkita myös neuvoksi tai ohjeeksi. (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645.)

Rivillä 06 Eetu tömistelee jalkojaan penkillä ja pitää samalla pöydästä kiinni (ks. KUVA 6). Eetun reaktio direktiiviin kertoo, että hän ei hyväksy sitä. Jalkojen tömistely viittaa pikemminkin turhautuneisuuteen kuin haluun pelata pelivuoro. Maria sanoo samoin kuin rivillä 05 *kato, you have to follow red* ja koskettaa punaisia, pelilaudalla olevia pelimerkkejä Eetun pelimerkillä (rivi 07). Direktiivissä esiintyy koodinvaihtoa suomesta englanttiin, koska direktiivin aloittava imperatiivimuotoinen verbi *kato*, on ilmaistu suomeksi. Eetun suostumattomuudella on vaikutusta siihen, että Maria esittää uudestaan melkein saman direktiivin rivillä 07, jonka hän esitti aiemmin rivillä 05, koska direktiiviin suostumattomuus motivoi sen toistamista päivitettyillä sanamuodoilla (Kent 2012: 715). Direktiivi on päivittynyt imperatiivimuotoisella verbillä *kato*.

Voidaan todeta, että Eetu ei hyväksy Marian esittämää direktiiviä välittömästi, koska rivillä 06 hän tömistelee jalkojaan penkkiin sen sijaan, että pelaisi vuoronsa. Toisaalta myöhemmin Eetu ottaa pelimerkinsä Marian kädestä (rivi 09), minkä voi tulkita siten, että hän aikoo pelata vuoronsa. Tilanteen jatkuessa Eetu kuitenkin alkaa hakkaamaan pelimerkillään pelilautaa (ks. Esimerkki 2.). Esimerkin 2 valossa voidaankin todeta, ettei Eetu tuota Marian direktiiviin preferoitua jälkijäsentä, koska hän ei aseta pelimerkkiään pelilaudalle, vaikka Maria ohjeistaakin häntä tekemään niin.

3.5. Kädenojennus direktiivin yhteydessä

Gaskinsin ja Frickin aineistossa esiintyy tilanteita, joissa aikuisen tuottaman imperatiivin yhteydessä esiintyy kädenojennus kämmenpuoli ylöspäin. Artikkelissa nousseita, muita mahdollisia kädellä tehtäviä ojennuksia ovat esimerkiksi ruuan tai juoman ojentaminen. Tyypillisiä imperatiiveja kyseisten eleiden kanssa ovat esimerkiksi *anna*, *näytä*, *syö ja juo*. Kyseiset imperatiivit on luokiteltu taulukossa kohtaan C5 (the adult holds a prompt/extends hand). (Gaskins & Frick.) Myös omassa aineistossani kädenojennus esiintyy imperatiivin *anna* kanssa.

Esimerkissä 6. aikuinen pyytää lasta antamaan pelimerkin itselleen. Ennen litteraatin alkua Maria ja Olli järjestelevät pelilaudan pelimerkkejä, koska Eetu on liikuttanut niitä vääriin paikkoihin. Eetu nappaa Ollin pelimerkin pöydältä. Esimerkin tarkastelun kohteena ovat Maria ja Eetu.

Esimerkki 6. (Blokus3 01.06–01.18)

01 Maria: this was-
 02 Olli: (HE) TAKE ↑MY PIE:|↓C:ES.
 03 MARIA: |PITÄÄ KIINNI EETUN VASEMMASTA KÄSIVARRESTA|
 04 Maria: Olli- Ee↑tu. (0.7) ↓anna.
 05 MARIA:|OJENTAA KÄTENSÄ KÄMMENPUOLI YLÖSPÄIN JA PITÄÄ EDELLEEN KIINNI EETUN VASEMMASTA KÄSIVARRESTA|
 06 Eetu: °m-mh°.
 07 Maria: (1.8) >we don't play more with you<.
 08 EETU: |KOSKETTAA MARIAN KÄTTÄ PELIMERKILLÄ JA HEITTÄÄ SEN LATTIALLE|



KUVA 7. Maria käskää antamaan pelimerkin itselleen rivillä 05.

Olli ilmaisee, että Eetu on ottanut hänen pelimerkinsä (rivi 02). Maria nappaa Eetun vasemmasta käsivarresta kiinni ja tuottaa sanallisen direktiivin *Eetu, anna* (rivit 03–04). Maria kielentää imperatiivimuotoisen direktiivin *anna* suomeksi. Puhefunktioltaan kyseinen direktiivi on käsky, koska Maria ei anna lapselle vaihtoehtoja olla tottelematta itseään (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645). Lapsen kädestä kiinnipitäminen tukee puhefunktiota, sillä Maria ei anna lapsen lähteä tilanteesta pois, vaan odottaa tämän antavan pelimerkin itselleen. Kielementyn direktiivin *anna* yhteydessä Maria pitää Eetua kädestä kiinni ja ojentaa tälle toista kättään kämmenpuoli ylöspäin suunnattuna. Käsiele tukee Marian direktiiviä, koska avoimen kämmenen ojennus pelimerkin vastaanottamiseksi on ajoitettu samaan aikaan sanallisen käskyn kanssa.

Marian tuottamassa direktiivissä esiintyy korkea oikeutus ja matala epävarmuus, koska hän käskää lasta antamaan palasen, eikä anna tälle vaihtoehtoa olla antamatta sitä. Korkeaa oikeutusta tukee se, että Maria pitää Eetua kädestä kiinni eikä päästä tätä poistumaan tilanteesta. Maria on tilanteen aikuinen, joten on todennäköistä, että hän kokee voitavansa vaatia lasta toimimaan haluamallaan tavalla. (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.) Eetu on ottanut toisen pelaajan pelimerkin, mikä vaikuttanee osaltaan direktiivin korkeaan oikeutukseen.

Eetu ei anna Marialle pelimerkkiä, joten Maria sanoo englanniksi, että he (Maria ja Olli) eivät pelaa enää Eetun kanssa (rivi 07), jolloin Eetua uhkaa yhteisestä pelitilanteesta pois-sulkeminen. Tämän seurauksena Eetu koskettaa Marian kättä pelimerkillä ja heittää sen lattialle. Eetu ei hyväksy Marian esittämää direktiiviä, koska hän ei anna tälle pelimerkkiä imperatiivimuotoisesta käskystä huolimatta. Vaikka Marian tuottama multimodaalinen

direktiivi on suora ja sen voidaan nähdä sisältävän korkean oikeutuksen ja matalan epävarmuuden tekijät, vastaanottaja ei hyväksy aikuisen valta-asemaa kyseisessä vuorovaiikutustilanteessa. Kun Maria sanoo, ettei Eetu voi enää pelata heidän kanssaan, Eetu heittää Ollin pelimerkin lattialle, minkä voidaan nähdä olevan vastalause Marian esittämälle uhkaukselle.

Tilanne jatkuu tässä esitetyn katkelman jälkeen siten, että Maria yrittää ohjata Eetun kädestä pitäen nostamaan pelimerkin lattialta. Marian puuttuminen lapsen toimintaan ker-toneee siitä, että hän ei hyväksy Eetun vastausta direktiiviinsä, vaan yrittää saada tämän antamaan Ollin pelimerkin itselleen, mikä oli tavoitteena tässä esimerkissä alun perinkin. Kädestä pitäen ohjaaminen viittaa siihen, että Maria pyrkii ottamaan tilanteen haltuunsa, koska direktiivin vastustaminen motivoi puhujaa yrittämään hallita tilannetta entistä enemmän (Kent 2012: 713). Eetu ei kuitenkaan ehdi nostaa lattialle tiputtamaansa pelimerkkiä, koska Olli nousee paikaltaan ja käy hakemassa oman pelimerkinsä itselleen. Tässä tilanteessa ei voida sanoa, olisiko Eetu lopulta nostanut pelimerkin lattialta ja antanut sen Marialle vai ei.

3.6. Aikuinen osoittaa direktiivin kohdetta

Frick ja Gaskins ovat luokitelleet artikkelissaan koodiin C6 sellaiset toiminnot, joilla aikuinen kiinnittää lapsen huomion kohteeseen osoittamalla. Osoittamisen kanssa esiintyvä verbi on tyypillisesti *katso*. (Gaskins & Frick). Aineistossani esiintyvissä direktiiveissä esiintyy usein osoittavaa elettä: aikuinen osoittaa lasta, pelimerkkejä, pelilautaa tai kulkusuuntaa. Osoittava ele direktiivin parina on aineistossani kaikkein tyypillisin. Olen luokitellut kyseiset tilanteet taulukon luokkaan *Aikuinen osoittaa direktiivin kohdetta* (C6).

Olen ryhmitellyt aineistoni kaikki osoittavat eleet koodiin C6. Aineistossani aikuinen osoittaa pelimerkkejä tai pelilautaa tuottaessaan direktiivejä, jolloin hän mahdollisesti yrittää suunnata lapset pelin pariin. Olen luokitellut tähän koodiin myös sellaiset osoittamisleet, joilla au pair osoittaa lasta. Perustelen valintaani sillä, että au pair usein sanoo *x sinun vuoro* lasta osoittavan eleen yhteydessä. Voidaan siis ajatella, että au pair haluaa mahdollisesti suunnata lapsen huomion peliin. Leila Kääntä (2011) kutsuu tällaisia vuoronantoja kehollisiksi vuoronannoiksi, koska vuoronanto toteutetaan osoittavan eleen ja

puheen yhdistelmällä. Kääntä on tutkinut erityisesti eleen ja äännähdyksen yhdistelmää kehollisessa vuoronannossa. (Kääntä 2011: 122–123.)

Olen lisännyt Gaskinsin ja Frickin alkuperäiseen taulukkoon koodin C10 *Aikuinen herättää puhuteltavan huomion*. Tässä lisäämässäni koodissa esiintyy myös osoittavaa elettä, mutta se eroaa koodista C6, koska aikuinen herättää puhuteltavan huomion kosketuksella ennen osoittamista. Huomion herättäminen kosketuksella nousee kyseisessä koodissa osoittamista merkittävämmäksi toiminnoksi.

Esittelen seuraavissa alaluvuissa esimerkit seitsemän, kahdeksan ja yhdeksän. Esittelen kolme tapausta, koska aineistoni direktiiveissä esiintyy usein osoittavaa elettä. Esimerkki 7 kuvaa aineistossani usein esiintyvää tilannetta. Esimerkillä 8 on yhtymäkohtia Gaskinsin ja Frickin artikkelissa esitettyihin tilanteisiin. Esimerkki 9 puolestaan on kiinnostava direktiivin vastaanottajan reaktion vuoksi.

3.6.1. Pelivuoron osoittaminen

Ennen litteraatin alkua Eetu on pelannut vuoronsa Marian avustuksella. Maria antaa vuoron Ollille. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Maria ja Olli.

Esimerkki 7. (Blokus 1 00.33–00.43)

01 **Maria:** Olli sinun vuoro
 02 **MARIA:** |OSOITTAA SORMELLAAN OLLIA|
 03 OLLI: KUMARTUU PELILAUDAN YLLE PELIMERKKI KÄDESSÄÄN
 04 Eetu: (↑min:un).
 05 OLLI: |VETÄYTYY TAKAISIN PELILAUDALTA JA ASETTAA PELIMERKIN PINOON JA OTTAA TOISEN PELIMERKIN KÄTEENSÄ|



KUVA 8. Maria antaa Ollille vuoron osoittamalla tätä rivillä 02.

Maria kielentää suomeksi direktiivin *Olli sinun vuoro* samalla osoittaen Ollia etusormellaan (rivit 01 ja 02). Olli kumartuu pelilaudan ylle pelimerkki kädessään (rivi 03). Eetu sanoo samaan aikaan *minun* viitaten, että olisi hänen vuoronsa pelata (ks. Esimerkki 1.) Olli vetäytyy takaisin pelilaudalta ja asettaa pelimerkkinsä pöydällä olevaan pinoon ja ottaa toisen pelimerkin käteensä (rivi 05). Lopulta tilanne päättyy siihen, että Olli asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle ja näin ollen pelaa vuoronsa.

Tulkitsen Marian esittämän multimodaalisen vuoron direktiiviksi, koska hän kehottaa Ollia pelaamaan vuoronsa (rivi 01). Marian kielennetystä direktiivistä puuttuu kokonaan finiittiverbi, mikä tekee siitä ei-prototyypin direktiivin (ks. VISK 2008 § 1645). Verbittömissä direktiiveissä toiminta on tilanneyhteydestä pääteltävissä, ja tällaisissa tapauksissa on yleensä kyse liikkumisesta tai liikuttamisesta, esimerkiksi *Kiekot tänne* tai *Maila yhteen käteen* (VISK 2008 § 1676). Marian multimodaalisen direktiivin tarkoitus on saada Olli laittamaan pelimerkkinsä pelilaudalle eli pelaamaan vuoronsa. Marian tuottamassa direktiivissä on näin ollen kyse liikuttamisesta. Tulkitsen siis multimodaalisen vuoron direktiiviksi kontekstin perusteella. Direktiivisyyttä tukee myös vastaanottajan toiminta eli se, että Olli pelaa vuoronsa.

Käännän (2011) tutkimuksen esimerkissä opettaja antaa oppilaalle puheenvuoron osoittamalla tätä. Osoittava ele voidaan tulkita vuorovaikutuksellisesti merkittävänä silloin, kun vuoronanto on odotuksenmukaista toimintaa. (Kääntä 2011, 138–139.) Esimerkissä 7 on käynnissä pelitilanne, joten on odotuksenmukaista, että jokainen pelaaja pelaa vuorollaan. Blokus Trigon -lautapeli on suunnattu 7-vuotiaille ja sitä vanhemmille, joten voidaan ajatella, että 5- ja 2-vuotiaat lapset tarvitsevat ohjausta sitä pelatessaan. Au pairin ja hoitolaisten pelaaminen voidaan nähdä ohjaustilanteena, jolloin on luontevaa, että aikuinen ohjaa pelaamista ja osoittaa tarvittaessa pelivuorot.

Olli vastaa direktiiviin sanattomasti pelaamalla vuoronsa. Ensin Olli vetäytyy pelilaudan luota lähemmäs pelimerkkikasaansa ja laittaa kädessään olevan merkin kasaan. Hän ottaa kasasta toisen pelimerkin ja asettaa sen pelilaudalle. Vaikka Olli vaihtaa kädessään olevan pelimerkin toiseen, hänen voidaan nähdä pelaavan vuoronsa viivyttämättä. Olli hyväksyy Marian esittämän direktiivin pelaamalla vuoronsa.

3.6.2. Pelimerkkien osoittaminen

Maria yrittää saada Eetun pelaamaan oman pelivuoronsa. Eetu kuitenkin vaikuttaa olevan haluton pelaamaan vuoronsa, tai hän ei osaa pelata sitä. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Maria ja Eetu.

Esimerkki 8. (Blokus1 05.03–05.18)

01 Maria: Eetu come on.

(1.7)

02 MARIA: |HEILAUTTAA KÄTTÄÄN JA OSOITTAÄ SORMELLAAN EETUN PELIMERKKEJÄ. |

03 Olli: ♪next time won't you (stand) with me.♪

04 MARIA: |SILITTÄÄ EETUN POSKEA. |

(1.1)

05 EETU: |NOUSEE PENKILLÄ JALOILLEEN JA LAITTAÄ PELIMERKIN PELILAUDALLE, MINKÄ JÄLKEEN KOHDISTAA KASVONSA MARIAAN |



KUVA 9. Maria silittää Eetun poskea rivillä 04.

Maria kehottaa Eetua pelaamaan vuoronsa, hän sanoo *come on* ja heilauttaa kättään ja osoittaa Eetun pelimerkkejä, jotka ovat kassassa pöydällä pelilaudan vieressä (rivit 01–02). Eetu on pöydän ääressä ja hänen ylävartalonsa makaa pöydän päällä. Rivillä 04 Maria silittää Eetun poskea katse suunnattuna tähän (ks. KUVA 9.). Maria huomioi Eetua silittämällä tätä. Eetun ylävartalo makaa pöydällä ja täten hän ei ole kehollisesti suuntautunut pelaamaan vuoroaan. Kosketuksella Maria saattaa yrittää motivoida Eetua mukaan tilanteeseen tai ylipäätään osoittaa lapselle läsnäoloaan, vaikkei tämä osallistuisikaan peliin. Cekaite (2016) mukaan aikuisen käyttämä kosketus on tulokellinen tapa suunnata lapsen huomio takaisin meneillään olevan toiminnan pariin, sillä kosketus voi viestittää lapselle, että aikuinen on läsnä tilanteessa. (Cekaite 2016: 35.)

Marian englanninkielisen direktiivi *come on* ja käden heilautus Eetun pelimerkkejä kohti muodostavat yhdessä multimodaalisen direktiivin. *Come on* itsessään ei ole aina automaattisesti direktiivi, koska sitä voidaan käyttää monissa muissakin konteksteissa. Tuloksen tässä kontekstissa Marian esittämän englanninkielisen direktiivin käskyksi (ASE-TELMA 1, VISK 2008 § 1645), koska Marian voidaan nähdä kärkevän Eetua pelaamaan vuoronsa, mitä tukee osoittava ele kohti pelimerkkejä. Osoittaminen on vuorovaikutusta ja keskusteluissa eleet ja kieli tukevat toisiaan (Peräkylä 2016: 72–73). Näin ollen kielennettyä osuutta ja käsielettä voidaan tarkastella kokonaisuutena tilannekontekstissaan, jolloin direktiivin kielennetty ja elehditty osuus hahmottuvat yhdessä direktiiviksi.

Maria haluaa todennäköisesti suunnata multimodaalisella direktiivillä Eetun huomion takaisin peliin ja tarkemmin ottaen tämän pelimerkkeihin (rivit 01–02). Myös Gaskinsin ja Frickin artikkelin koodiin C6 luokitelluissa tapauksissa aikuinen usein osoittaa kohdetta, johon hän haluaa lapsen kiinnittävän huomion. (Gaskins & Frick) Olen luokitellut kyseisen direktiivin eli kielennetyin osuuden *come on* yhdessä käsiliikkeen kanssa taulukon luokkaan C6, koska kyseisessä multimodaalisessa direktiivissä aikuinen osoittaa direktiivin suuntaa eli lapsen pelimerkkejä. Pelimerkit voidaan nähdä direktiivin suuntana, koska lapsen tulee asettaa ne pelilaudalle, jotta pelaaminen voi jatkua. Eetu nostaa ylävartalonsa pelilaudalta ja laittaa pelimerkin pelilaudalle eli pelaa vuoronsa (rivi 05), jolloin hän hyväksyy sanattomasti Marian esittämän direktiivin.

3.6.3. Pelilaudan osoittaminen

Ennen litteraatin alkua Maria on ohjeistanut Eetulle, mihin tämän tulisi asettaa pelimerkinsä. Eetu on reagoinut ohjeeseen hakkaamalla pelilautaa (ks. Esimerkki 2.). Tilanne on kuitenkin rauhoittunut litteraatin alkuun mennessä. Esimerkissä esiintyy kaksi direktiiviä, joihin molempiin liittyy osoittava ele. Direktiivin vastaanottajan vastaukset direktiiviin kuitenkin vaihtelevat. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Eetu ja Maria.

Esimerkki 9. (Blokus1 5.41–6.03)

- 01 Maria: you can put it here?
 02 MARIA: |OSOITTAA KOHTAA PELILAUDALTA|
 (7.5)
 03 EETU: |LAITTAA PELIMERKKINSÄ PELILAUDALLE|
 04 Maria: kato Eetu.
 both (.) like this.
 (0.8)
 05 MARIA: |KOSKETTAA SORMELLAAN PELIMERKKIÄ PELILAUDALLA|



KUVA 10. Maria näyttää, mihin pelimerkki tulisi asettaa rivillä 05.

- 06 Olli: |he can| put like that.
 07 OLLI: |KOSKETTAA EETUN SORMIA EHDOTTAESSAAN TÄLLE SIIRTOA|
 (1.4)
 ((taustahälyä))
 08 EETU: |NOUSEE SEISOMAAN PENKILLÄ JA KÄÄNTÄÄ SELKÄNSÄ MARIALLE|



KUVA 11. Eetu kääntää selkensä Marialle rivillä 11.

- 09 Maria: oh.(0.3) it has (hmmhm) thing (-)-okay.
 10(0.3) then it is .h Ee:t- (.) ↑Ollin vuoro, because Eetu doesn't
 want to play.

Maria tuottaa englanninkielisen direktiivin *you can put it here* ja osoittaa samalla pelilaudalta kohdan, johon Eetu voisi asettaa pelimerkkinsä (rivi 01). Direktiivi on tulkintani mukaan neuvo tai ohje, koska puhuja kertoo puhuteltavalle, kuinka tämä voisi edetä pelissä (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645). Marian esittämä direktiivi ei ole täysin

suora, koska hän ei käske Eetua sanomalla yksinkertaisesti *put it here*, vaan hän käyttää lausumassaan vaillinaista apuverbiä *can*, jolloin voidaan nähdä, ettei direktiivi ole täysin ehdoton. Direktiivi jättää ikään kuin option asettaa pelimerkki johonkin toiseenkin kohtaan.

Voidaan nähdä, että Maria ei pidä absoluuttisena oikeuttaan määrittää tilannetta, koska hän ei ole muotoillut direktiiviään käskymuotoon. Neuvo tai ohje eroaa suorasta käskystä siten, että vastaanottajalta ei vaadita yhtä ehdotonta direktiivin noudattamista. Direktiivin kannalta käsite *matala epävarmuus* tarkoittaa sitä, että direktiivin tuottaja ei epäile, että hänen esittämänsä direktiiviä ei noudatettaisi. (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422.) Maria muotoilee direktiivinsä siten, että hän todennäköisesti odottaa vastaanottajan asettavan pelimerkkinsä osoitetulle kohdalle pelilaudasta, vaikkei hänen direktiivinsä olekaan tulkintani mukaan puhefunktioltaan käsky.

Luokittelen direktiivin taulukon kohtaan C6 *Aikuinen osoittaa kohdetta*, koska kielennettyä direktiiviä tuottaessaan Maria osoittaa Eetulle kohtaa pelilaudalta. Tämän esimerkin osoittaminen eroaa muista esimerkeistä siinä mielessä, että siinä osoittava sormi koskettaa kohdetta eli kohtaa pelilaudalla. Eetun voidaan nähdä hyväksyvän Marian esittämä direktiivi, koska hän laittaa pelimerkkinsä pelilaudalle. Eetu ilmaisee hyväksymisensä toiminnan kautta (rivi 03). Hän ei käytä sanoja ilmaisemaan suostumustaan direktiiviin, vaan hän asettaa pelimerkkinsä pelilaudalle.

Eetu laittaa pelimerkkinsä pelilaudalle, mutta ilmeisesti väärin, koska Maria jatkaa neuvomista *kato*, *Eetu both like this* koskettaen sormellaan samalla pelimerkkiä pelilaudalla (rivi 04). Siitonen, Rauniomaa ja Keisanen (2021) ovat havainneet tutkimuksessaan, että suomen kielen verbin *katsoa* imperatiivimuotoa käytetään usein silloin, kun puhuja ohjaa puhuteltavan katsetta johonkin tiettyyn kohteeseen tilassa. Tällaisissa tapauksissa kohde usein nimetään verbin *katsoa* jälkeen, esimerkiksi *kato, muurahaispesä*. Kohdetta usein myös osoitetaan. (Siitonen, Rauniomaa & Keisanen 2021: 5.) Aistihavaintoverbin imperatiivi *kato* esiintyy myös partikkelina, jolloin se ei toimi direktiivisenä verbinä, vaan huomionkohdistimena (VISK 2008 § 1677).

Tässä esimerkkitilanteessa Maria ei nimeä imperatiivimuotoisen, puhekielisen verbin *kato* jälkeen konkreettista kohdetta, mutta hän kuvailee tapaa, jolla pelimerkki tulisi

asettaa. Hän osoittaa pelimerkkejä pelilaudalla ja ohjaa lapsen huomion toimintaansa. Tulkintani mukaan *kato* ei esiinny tässä kontekstissa partikkelina, vaan on nimenomaan imperatiivimuotoinen verbinä, koska Maria kehottaa lasta katsomaan pelilautaa, johon pelimerkki tulisi asettaa, jotta peli voisi jatkua. Direktiivissä esiintyy koodinvaihtoa *kato Eetu, both like this* (rivi 3). Luokittelun kyseisen direktiivin niin ikään luokkaan C6. Myös tämä direktiivi on funktioltaan neuvo, vaikka se sisältääkin imperatiivimuotoisen verbin. Lausumalla *both like this* Maria yrittäneek saada Eetun ymmärtämään, miten pelimerkki kuuluisi asettaa pelilaudalle. Blokus Trigon -lautapelissä pelimerkit tulee sääntöjen mukaan asetella siten, että ne koskettavat toisiaan kulmista.

Eetu kieltäytyy non-verbaalisesti noudattamasta Marian esittämää direktiiviä, kuten esimerkissä 6, jossa Eetu kieltäytyy antamasta Marialle Ollin pelimerkkiä. Tässä esimerkissä Eetu vastaa ensimmäiseen Marian esittämään direktiiviin preferoidulla tavalla, koska hän pelaa vuoronsa. Eetu kuitenkin laittaa pelimerkkinsä väärään kohtaan, jolloin Maria joutuu ohjeistamaan häntä uudelleen. Pelivuoron pelaamisen epäonnistuminen turhauttaa todennäköisesti Eetua, mikä motivoinee häntä vastustamaan seuraavaa direktiiviä. Eetu nousee seisomaan penkille ja kääntää selkänsä Marialle. Eetun siirtyy kokonaan pois pelitilanteesta, koska hän nousee seisomaan tuolilla ja astuu kauemmaksi Mariasta (ks. KUVA 11.). Eetu myös asemoi kehonsa pois päin sekä pelistä että siihen osallistuneista henkilöistä. Näin ollen Eetu kieltäytyy kehollisesti Marian esittämästä direktiivistä. Maria vaikuttaa tulkitsevan Eetun poistumisen haluttomuudeksi pelata, koska hän sanoo *then it is Ollin vuoro, because Eetu doesn't want to play* (rivi 08). Tilanteen myötä Eetu sulkeutuu pois vuorovaikutustilanteesta (vrt. Esimerkki 6.). Litteraatin lopussa Maria siirtää pelivuoron Ollille.

3.7. Aikuinen herättää puhuteltavan huomion

Olen lisännyt Gaskinsin ja Frickin alkuperäiseen taulukkoon koodin C10. Koodissa aikuinen herättää puhuteltavan huomion direktiivin yhteydessä. Olen lisännyt taulukkoon oman koodin tätä tilannetyyppiä varten, koska se ei sopinut alkuperäisen taulukon olemassa oleviin luokkiin. Koodin lisäys taulukkoon on siinä mielessä kyseenalaista, että aineistossani esiintyy vain yksi tilanne, joka on luokiteltavissa kyseiseen koodiin. Koodi

on kuitenkin tarpeellinen, koska huomiota herättävä kosketus on kyseisessä esimerkissä keskeisessä roolissa.

Koodiin C10 nostamassani esimerkkitilanteessa esiintyy osoittava ele, joten sen perusteella tilanteen voisi luokitella koodiin C6 *aikuinen osoittaa direktiivin kohdetta*. Näen kuitenkin, että huomion herättäminen kosketuksella on jopa keskeisemmässä osassa kyseistä vuorovaikutustilannetta kuin osoittaminen, koska pelkällä osoittamisella aikuinen ei saavuttaisi lapsen huomiota, sillä tämä katsoo eri suuntaan. Tulkintani mukaan aikuinen pyrkii kosketuksen avulla suuntaamaan lapsen huomion takaisin vuorovaikutustilanteeseen. Esimerkki ei sovi myöskään koodiin C8 *Selventäminen kahdella eri tavalla eri kategorioita käyttäen*, koska huomiota herättävälle kosketukselle ei ole omaa luokkaansa taulukossa.

Esittelen tässä esimerkissä aikuisen käyttämän, huomiota herättävän kosketuksen. Ennen litteraatin alkua Maria on kehottanut Eetua laittamaan pelimerkin pelilaudalle. Litteraatin alkaessa Maria sanoo, että Eetu voi laittaa pelimerkkinsä minne tahansa. Hän ei yksilöi, mihin pelimerkki tulisi asetella. Tässä esimerkissä huomion kohteena ovat Maria ja Eetu.

Esimerkki 10. (Blokus3 00.31–00.42)

01 Maria: okay you can put it wherever you want.
 ehhh [(0.3)] ↑here.
 02 Olli: [he can put-]
 03 Maria: ↑Eetu |kato|.
 04 MARIA: |KOSKETTAA EETUN VASENTA KÄSIVARTTA|
 05 Maria: (↑we will) put it here.
 06 MARIA: |KOSKETTAA KOHTAA PELILAUDALTA|
 07 MARIA: |KOSKEE KÄDELLÄÄN EETUN POSKEA|
 08 Eetu: (kato).
 ((taustahälinää))
 09 Maria: °(nn-) okay°



KUVA 12. Maria koskettaa Eetun käsivartta rivillä 04.

Maria ilmaisee, että Eetu voi laittaa pelimerkkinsä mihin tahansa kohtaan pelilaudalla (rivi 01). Tämä viittaa siihen, että Eetu ei välttämättä ole pelissä mukana oikeilla säännöillä tässä kohtaa vuorovaikutustilannetta, koska Blokus Trigon -lautapelissä pelimerkit tulee asettaa tietyllä tavalla, eikä niitä voi asettaa pelilaudalle oman mielen mukaisesti. Maria saattaa yrittää houkutella Eetua peliin mukaan, koska antaa tälle luvan asettaa pelimerkkinsä sääntöjen näkökulmasta väärin. Rivin 01 vuoro on direktiivi, mutta en ole luokitellut sitä koodiin C10, joten en esittele sitä tässä alaluvussa tarkemmin.

Eetu kääntää ylävartalonsa pois päin Mariasta ja katsoo eri suuntaan, mikä viitanee siihen, ettei hän ole motivoitunut toimimaan yhteisen päämäärän saavuttamiseksi kyseisessä vuorovaikutustilanteessa. Olli ehdottaa Eetulle kohtaa pelilaudalla, johon tämä voisi asettaa pelimerkkinsä, mutta Eetun katse on edelleen suunnattu pois päin pelilaudasta (rivi 02).

Riveillä 03–07 Maria esittää multimodaalisen direktiiviketjun, jossa hän esittää kaksi kielennettyä direktiiviä peräkkäin saman päämäärän saavuttamiseksi. Olen määritellyt kandidaatintutkielmassa direktiiviketjun sellaisiksi peräkkäisiksi direktiiveiksi, joilla käsketään puhuteltavaa tekemään jokin tietty asia. (Lehtola 2019: 8.) Direktiivit ketjuuntuvat eli direktiivin tuottaja esittää saman direktiivin useaan kertaan silloin, kun vastaanottaja ei vastaa direktiiviin preferoidulla tavalla. Usein tähän ketjuun kuuluu myös direktiivin päivittäminen eli se sanotaan uudelleen eri sanoin. (Kent 2012: 715.) Tässä tilanteessa direktiivit eivät ole lausumina samankaltaisia: esimerkin ensimmäisessä direktiivissä Maria sanoo *Eetu kato* (rivi 03) ja toisessa direktiivissä *we will put it here* (rivi 05). Ensimmäisellä direktiivillä Maria käskää Eetua katsomaan pelilautaa ja toisella direktiivillä ohjaamaan, mihin pelimerkki tulisi asettaa. Direktiivit voidaan nähdä ketjuuntuneena, koska niillä todennäköisesti yritetään suunnata lapsi takaisin pelin pariin.

Maria sanoo suomeksi imperatiivimuotoisen direktiivin *kato* (rivi 03). Kyseinen direktiivi on puhefunktioltaan käsky, koska sillä käsketään puhuteltavaa toimimaan tietyllä tavalla. Eetun ylävartalo ja katse ovat suuntautuneet pois päin Mariasta, mikä todennäköisesti motivoi Mariaa koskettamaan Eetun käsivartta rivillä 04. Käsivarren kosketuksella Maria yrittää todennäköisesti herättää Eetun huomion ja saattaa tämän takaisin pelin pariin. Eetu ei reagoi Marian tuottamaan direktiiviin, mikä motivoi puhujaa päivittämään

direktiivinsä. Jälkijäsenen viivästyessä etujäsenen tuottaja muotoilee sanomansa usein siten, että se muuttuu houkuttelevammaksi. (Tainio 1997: 97.) Kevyellä kosketuksella Maria todennäköisesti motivoi lasta suuntaamaan huomionsa kyseiseen vuorovaikutustilanteeseen (Cekaite 2016: 35).

Maria tuottaa englanninkielisen direktiivin *we will put it here* ja koskettaa samalla sormellaan kohtaa pelilaudalta (rivi 05). Maria osallistaa itsensä direktiiviin kielentämällä ilmauksen muotoon *we* sen sijasta, että sanoisi *you*. Maria viittaa persoonapronominilla *we* itseensä ja Eetuun. Tulkintani mukaan Marian käyttämä muoto *we* tekee direktiivistä vähemmän suoran eli hän ei välttämättä odota vastaanottajalta ehdotonta vastaamista. Osallistamalla itsensä lausumaan Maria saattaa yrittää helpottaa direktiivin toteuttamista. Eetu katsoo kuitenkin edelleen pois päin Mariasta. Maria koskee kädellään Eetun poskea (rivi 07). Eetu katsoo edelleen pois päin Mariasta.

Eetu ei hyväksy Marian riveillä 03–07 esittämää multimodaalista direktiiviä. Eetu on suuntautunut vartalollaan pois päin pelitilanteesta ja Mariasta. Hän ei käänny Mariaan päin, vaikka tämä yrittää herättää hänen huomionsa kosketuksella. Eetun vastaus direktiiviin on preferoimaton, koska käskyn preferoitu jälkijäsen on myöntyminen direktiiviin (Tainio 1997: 94). Eetun vastaus Marian esittämiin direktiiveihin on täysin sanaton. Hän reagoi direktiiveihin pitämällä kehonsa suunnattuna pois päin Mariasta eikä suuntaa huomiotaan peliin. Tilanne jatkuu siten, että Eetun huomio kiinnittyy johonkin, mikä ei näy kameran kuvassa, jolloin Maria pelaa oman vuoronsa.

4. YHTEENVETO ANALYYSISTA

Tässä luvussa esitän yhteenvedon analyysiluvusta. Kuvaan aikuisen tuottamia direktiivejä ja lapsen reaktiot niihin omissa alaluvuissaan.

4.1. Yhteenvedo aikuisen tuottamista direktiiveistä

Olen esittänyt kaikki aineistossani esiintyvät direktiivit taulukossa ja esitellyt joitakin niistä yksityiskohtaisesti analyysissa. Analyysiini nostamat esimerkit antavat hyvän kokonaiskuvan aineistossani esiintyvistä direktiiveistä. Nostamieni esimerkkitilanteiden direktiiveille on tyypillistä, että ne eivät ole prototyyppisen direktiivin muotoisia, koska niissä ei ole välttämättä lainkaan finiittimuotoista verbiä, esimerkiksi *Ollin vuoro* (ks. Esimerkki 1).

Aineistoni direktiivit esiintyvät videoilla, joissa au pair ohjaa lapsia pelaamaan lautapeliä nimeltään *Blokus Trigon*. Ohjaustilanteiden direktiiveille on omassa aineistossani tyypillistä se, että ne eivät ole suoria ja voimakkaita. Imperatiivimuotoista verbiä esiintyy vain vähän, mikä tekisi direktiivistä suuremman. Korkeaa oikeutusta ja matalaa epävarmuutta ilmaisevissa direktiiveissä puhuja muotoilee usein direktiivinsä siten, että olettaa vastaanottajan suostuvan siihen (Kent 2012: 712; Craven & Potter 2010: 421–422). Esimerkkini osoittavat, että tässä aineistossa aikuinen käyttää usein suurempia direktiivejä silloin, kun vastaanottaja tekee jotain kiellettyä kyseisen vuorovaikutustilanteen näkökulmasta, esimerkiksi heittää pelimerkkejä lattialle (ks. Esimerkki 6).

Olen tarkastellut analyysiluvussa aikuisen tuottamia multimodaalisia direktiivejä Gaskin ja Frickin kehittämän taulukon avulla. Olen soveltanut taulukkoa siten, että olen luokitellut siihen sellaisetkin direktiivit, jotka eivät ole imperatiivimuotoisia. Taulukointi antaa hyvän kuvan siitä, millaisia käsieleitä aikuisen esittämiin direktiiveihin liittyy. Alkuperäisessä taulukossa on yhteensä yhdeksän koodia, joista kuuteen löysin aineistostani tapauksia. Olen lisännyt taulukkoon koodin C10 *Aikuinen herättää puhuteltavan huomion*. Mikäli olisin käynyt aineistoa läpi enemmänkin, olisin todennäköisesti saanut luokiteltua direktiivejä myös niihin koodeihin, joihin ei tässä työssä noussut direktiivejä lainkaan.

Alla olevassa taulukossa (ks. TAULUKKO 2) on esitetty aineistossani esiintyvät direktiivien lukumäärä koodeittain. Aineistossani esiintyy yhteensä 36 aikuisen esittämää direktiiviä. Esitän tapaukset taulukossa numeraalisesti.

TAULUKKO 2 (Gaskins & Frick, suomentanut Janika Lehtola)

Koodi	Koodin selitys	Tapausten määrä
C1	Videolla ei näy kehollista esitystä	8
C2	Aikuinen vaatii sanallisesti lopettamaan toiminnan	4
C3	Aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla	3
C4	Aikuinen esittää toiminnan liikkeen kautta / mallin avulla	4
C5	Aikuisella on kädenjatke / aikuinen ojentaa kättään	2
C6	Aikuinen osoittaa kohdetta	14
C7	Aikuinen kääntää vastineen lapsen käyttämälle ilmaukselle	0
C8	Selventäminen kahdella eri tavalla eri kategorioita käyttäen	0
C9	Aikuinen täyttää toisen aikuisen pyynnön	0
C10	Direktiivin tuottaja kiinnittää puhuteltavan huomion	1

Tyypillisimmäksi direktiivityypiksi aineistossani nousee koodi C6 *Aikuinen osoittaa direktiivin kohdetta*. Aineistoni osoittamiset koskevat tavallisesti kohteen osoittamista: aikuinen osoittaa pelilautaa, pelimerkkejä tai lasta. Toiseksi yleisin koodi aineistossani on C1 *Videolla ei ole nähtävissä kehollista esitystä*. Tyypillisimmin aikuinen ei elehdi kyseiseen kohtaan luokitelluissa tapauksissa, mutta aineistossani on myös tapauksia, joissa au pair ei näy kameran kuvassa. Gaskinsin ja Frickin tekeillä olevassa artikkelissa kyseinen koodi on tyypillisin (Gaskins & Frick 2021). Olen luokitellut omassa tutkimuksessani koodiin C1 myös sellaisia esimerkkejä, joissa au pair elehtii esimerkiksi pään liikkeillä, joten omassa tutkielmassani koodiin C1 on luokiteltu tapauksia, joissa todellisuudessa ilmenee kehollista esitystä.

Kolmanneksi tyypillisimmäksi koodiksi nousee tapaukset, joissa aikuinen vaatii lasta lopettamaan meneillään olevan toiminnan (C2). Omassa aineistossani kyseiset tapaukset liittyvät usein siihen, että lapsi yrittää sotkea Blokus Trigon -lautapelin kulkua, esimerkiksi siirtämällä muiden pelaajien pelimerkkejä, jolloin aikuinen käskää sanallisesti lopettamaan kyseisen toiminnan. Koodiin C2 luokiteltujen direktiivien yhteydessä ei ole havaittavissa kehollista toimintaa, vaan toiminnan lopettaminen tapahtuu sanallisesti. Koodi C4 nousi niin ikään työssäni kolmanneksi tyypillisimmäksi koodiksi. Koodissa C4 aikuinen mallintaa toiminnon tekemisen kautta, esimerkiksi demonstroi lapselle, miten pelimerkin voi asettaa pelilaudalle.

Koodia C3 sisältyy aineistossani kolme tapausta. Kyseisessä koodissa aikuinen pakottaa lapsen toimimaan tietyllä tavalla, esimerkiksi lapsen pudotettua pelimerkkinsä aikuinen ohjaa tämän kädestä pitäen nostamaan sen. Gaskinsin ja Frickin tekeillä olevassa artikkelissa käden ojennus/jatke (C5) nousee toiseksi yleisimmäksi tavaksi tuottaa imperatiivi (Gaskins & Frick 2021: 12). Omassa aineistossani kyseinen koodi ei ole kovin yleinen, koska vain 2 tapauksista on ryhmiteltävissä siihen. Aineistoni esimerkeissä aikuinen ojentaa lapselle kättään.

Koodit C7, C8 ja C9 ovat jääneet ilman esimerkkejä tutkielmassani. Gaskinsin ja Frickin artikkelissa kohtaan C7 on luokiteltu esimerkkejä, joissa aikuinen linkittää lapsen tuottaman englanninkielisen direktiivin puolan kieliseen direktiiviin. Linkittäminen tapahtuu siten, aikuinen kielentää lapsen tuottaman englanninkielisen imperatiivin puolaksi. (Gaskins & Frick) Omassa aineistossani olen jättänyt lapsen tuottamat direktiivit tarkastelun ulkopuolelle, joten en voi arvioida, esiintyykö aineistossani koodiin C7 kuuluvia tapauksia.

Gaskinsin ja Frickin artikkelissa koodissa C8 on tapauksia, joissa imperatiivin tuottajan eleissä on nähtävissä kahden eri koodien yhdistymistä, esimerkiksi aikuinen osoittaa kohdetta (C6) ja samalla mallintaa sitä (C4). Koodissa C9 puolestaan on esimerkkejä, joissa toinen aikuinen toteuttaa direktiivin, jonka puhuja on osoittanut lapselle. (Gaskins & Frick 2021.) Aineistossani esiintyy tyypillisesti vain yksi aikuinen. Perheen äiti on kuvannut aineistoja, mutta hän osallistuu niiden tapahtumiin hyvin vähäisesti, joten aineistostani ei nouse tapauksia kohtaan C9.

Olen lisännyt alkuperäiseen taulukkoon koodin C10 *Aikuinen herättää puhuteltavan huomion*. Alkuperäisessä taulukossa ei ole sellaista koodia, johon aineistoni tapaus olisi sopinut, minkä vuoksi olen lisännyt taulukkoon kyseisen koodin. Koodissa on vain yksi esimerkkitapaus, jossa aikuinen koskee lapsen käsivartta tämän katsoessa toiseen suuntaan. Aikuisen tavoitteena on todennäköisesti saada lapsi katsomaan pelilautaa, koska heillä on pelitilanne meneillään. Esimerkissä esiintyy osoittavaa elettä, joten sen olisi voinut toisaalta luokitella koodiin C6, mutta näkemykseni mukaan kosketus on merkittävä osa aikuisen tuottamaa elettä, jolloin koodi C6 ei kuvaa sitä tarpeeksi hyvin.

Taulukointi antaa hyvän kuvan aineistoni direktiiveihin liittyvistä käsieleistä. Aineistoni pienen koon vuoksi esiintyvien direktiivien määrästä ei voi juuri tehdä yleistyksiä suuntaan tai toiseen, mikä toisaalta ei ole tämän tutkielman tarkoituksaan. Taulukointi antaa kuvan vain omassa aineistossani esiintyvistä aikuisen tuottamista direktiiveistä. Käyttämästäni aineistosta voidaan kuitenkin todeta, että aikuisen tuottamaan direktiiviin liittyy useimmiten jokin ele, tässä tapauksessa osoittava sellainen. Tarkastelemani vuorovaikutustilanteet rakentuvat lautapelin pelaamisen ympärille, joten aikuisen esittämät multimodaaliset direktiivit liittyvät yleensä tavalla tai toisella meneillään olevaan pelitilanteeseen.

4.2. Yhteenveto lasten reaktioista direktiiveihin

Olen kuvannut analyysiluvussa niin aikuisen tuottamia direktiivejä kuin lasta niiden vastaanottajana. Käsittelem tässä alaluvussa lasten reaktioita direktiiveihin analyysiluvun esimerkkitilanteisiin viitaten. Tarkastelen analyysiosiossa kymmentä esimerkkiä, joissa suurimmassa osassa huomion kohteena ovat Eetu ja Maria. Eetu ja Maria ovat nousseet keskeisiksi, koska Eetu tarvitsee Blokus Trigon -lautapelissä enemmän ohjausta kuin Olli, mikä selittyy Eetun nuoremmalla iällä. Tämän vuoksi Maria tuottaa direktiivejä määrällisesti enemmän Eetulle kuin Ollille.

Lasten vastauksille on tyypillistä, että ne tuotetaan täysin sanattomasti – lapsi joko tekee käsketyt asian tai jättää sen tekemättä. Aineistossani ei esiinny juurikaan sellaisia tapauksia, joissa direktiivin vastaanottaja kielentäisi vastauksensa. Vastauksen kielentäminen voi kuitenkin liittyä esimerkiksi pelivuoron sääntöjenmukaisen pelaamisen

varmistamiseen (ks. Esimerkki 4.). Kyseisessä esimerkissä Eetu laittaa pelimerkkinsä pelilaudalle ja varmistaa Marialta sanallisesti, onko pelimerkki oikein aseteltu.

Direktiivin preferoitu jälkijäsen on direktiivin vastaanottajan suostuvaisuus direktiiviin (Tainio 1997: 94). Aineistossani suostuvaisuutta ilmaistaan usein joko viivyttelämättömällä sanattomalla toiminnalla tai viivytetyllä sanattomalla toiminnalla. Aineistossani suostuvaisuutta ilmaisee useimmiten 5-vuotias Olli ja suostuvaisuuden ilmaisu liittyy pelivuoron pelaamiseen. Viivyttely ennen suostumista voi antaa viitteitä siitä, että vastaanottaja ei välttämättä haluaisi toimia direktiivin tuottajan toivomalla tavalla (Tainio 1997: 96). Omassa tutkimuksessani viivyttely viittaa todennäköisesti myös siihen, että meneillään oleva vuorovaikutustilanne on liian vaikea nuoremmalle lapselle, koska peli, jota esimerkkitalanteissa pelataan, on suunnattu 7-vuotiaille ja sitä vanhemmille henkilöille.

Direktiivin ei-preferoitu jälkijäsen on suostumattomuus (Tainio 1997: 94). Aineistossani suostumattomuutta ilmaistaan lähinnä kehollisesti kuten suostuvaisuuttakin. Lapsi saattaa yksinkertaisesti olla tekemättä käsketyt asian tai hän saattaa suunnata itsensä kokonaan pois päin meneillään olevasta vuorovaikutustilanteesta (ks. Esimerkki 9. ja 10.). Näin ollen kehollisuuden voidaan nähdä toimivan vastauksena direktiiviin. Suostumattomuus näkyy tutkielmassani myös protestointina, esimerkiksi lapsi heittää toiselta pelaajalta ottamansa pelimerkin lattialle (ks. Esimerkki 6.). Nuorempi lapsi osoittaa tyytymättömyytään vuorovaikutustilanteessa hakkaamalla pelilautaa (ks. Esimerkki 2.) ja tömistelemällä jalkojaan penkkiin (ks. Esimerkki 5.). Pelitilanteen vaativuus liittyy todennäköisesti nuoremman lapsen protestointiin ja tyytymättömyyden käyttöön.

Kun lapsi osoittaa aineistossani suostumattomuutta direktiiviin, aikuinen yrittää tavallisesti motivoida häntä suostumaan siihen esimerkiksi koskemalla lasta tai esittämällä direktiivin uudestaan. Vastaanottajan suostumattomuus direktiiviin motivoi puhujaa päivittämään direktiivinsä (Tainio 1997: 97). Aineistossani lasta ei pakoteta suostumaan direktiiviin, ellei hän ole toiminut pelitilanteen kannalta väärällä tavalla, esimerkiksi yrittänyt pelata toisen pelaajan vuorolla. Pelaamisen voidaan nähdä olevan vapaa, arkinen vuorovaikutustilanne, jolloin siihen osallistuminen ei ole yleensä pakollista. Kandidaatintutkielmassani olen tarkastellut tilannetta, jossa lapsen pitää pestä kädet ennen uloslähtöä. Kyseinen tilanne voidaan nähdä pakollisena toimintana lapselle, koska siinä on kyse hygieniasta huolehtimisesta. (Lehtola 2019.)

Aineistossani esiintyvät lapset ovat 5- ja 2-vuotiaita. 5-vuotias osoittaa suostuvaisuutta hänelle esitettyihin direktiiveihin useammin kuin 2-vuotias. Maria, Olli ja Eetu pelaavat 7-vuotiaille ja sitä vanhemmille suunnattua lautapeliä, joka on todennäköisesti liian haastava 2-vuotiaalle lapselle. Nähdäkseni liian haastava vuorovaikutustilanne aiheuttaa sen, että 2-vuotias osoittaa suostumattomuutta hänelle esitettyihin direktiiveihin, koska hän ei todennäköisesti osaa pelata peliä edes aikuisen ohjaamana. Lapsi ei onnistu pelaamaan peliä oikein yrityksestään huolimatta, mikä aiheuttaa hänessä todennäköisesti turhautumista (ks. Esimerkki 9.). 5-vuotiaalle kyseisen pelin pelaaminen on luonnollisesti helpompaa aikuisen tuella, jolloin hänen on helpompi hyväksyä aikuisen esittämät direktiivit. Myös lasten motivaatio pelata lautapeliä voi vaikuttaa siihen, hyväksyvätkö he Marian esittämiä direktiivejä.

5. PÄÄTÄNTÖ

Olen tutkinut tässä pro gradu -työssä aikuisen esittämiä multimodaalisia direktiivejä ja lasta niiden vastaanottajana. Olen käsitellyt aineistoani pääosin laadullisesti, keskustelunanalyttisin keinoin. Olen kuitenkin esittänyt aineistossani esiintyvien direktiivien lukumäärät soveltamassani taulukossa.

Käsittelen direktiiveinä sellaiset aikuisen tuottamat lausumat, äänneet tai toiminnot, joilla voidaan katsoa olevan direktiivisiä päämääriä eli vastaanottaja halutaan saada toimimaan tietyllä tavalla. Direktiivinen prototyyppinen muoto on imperatiivi (VISK 2008 § 1647), mutta aineistoni direktiivit ovat tavallisesti muun muotoisia, esimerkiksi täysin verbittömiä ilmauksia. Aineistoni direktiivit esiintyvät suomeksi ja englanniksi, ja niissä esiintyy koodinvaihtoa.

Olen käsitellyt aineistostani nousevia direktiivejä Gaskinsin ja Frickin imperatiivitaulukon avulla, mutta olen käyttänyt sitä työssäni soveltuvin osin siten, että olen ryhmitellyt siihen myös ei-imperatiivimuotoiset direktiivit. Taulukko antaa hyvän kuvan aineistossani esiintyvistä direktiiveistä, mutta siitä ei voida tehdä laajempia yleistyksiä aineistoni pienen koon vuoksi. Tarkastelen analyysissäni direktiivejä myös siitä näkökulmasta, millaisia ne ovat puhefunktioltaan (ks. ASETELMA 1, VISK 2008 § 1645). En ole kuitenkaan yksilöinyt puhefunktiota jokaisen esimerkin kohdalla, koska en ole voinut varmuudella esittää direktiivin olevan esimerkiksi käsky.

Tarkastelen työssäni aikuisen ja lasten välisiä vuorovaikutustilanteita keskustelunanalyttisin keinoin, jolloin huomion täytyy olla kaikissa vuorovaikutustilanteen osallistujissa. Täten vuorovaikutustilannetta ei voi tarkastella vain yhden puhujan näkökulmasta. Tällöin on luontevaa, että toiseksi keskeiseksi tarkastelun kohteeksi nousevat lasten vastaukset direktiiveihin. Olen kiinnostunut, millä tavalla lapsi osoittaa joko suostuvaisuutta tai suostumattomuutta hänelle esitettyyn direktiiviin. Lapsen reaktiot direktiiveihin tulevat analyysiosiossa esimerkkien kautta esille.

Analyysiosiossa olen kuvannut imperatiivitaulukon koodeihin luokittelimiani esimerkkejä. Tyypillisesti olen nostanut yhden esimerkin jokaisesta taulukon koodista ja olen valinnut nostettavan vuorovaikutustilanteen sillä perusteella, että se joko kuvaa hyvin muita

samaan koodiin ryhmittelemiäni vuorovaikutustilanteita tai se on jollain tapaa poikkeuksellinen. Osassa alaluvuista olen kuitenkin nostanut perustellusti useamman esimerkin tarkasteluun, koska olen kokenut, että yksi esimerkki ei anna riittävän hyvää kuvaa koodin vuorovaikutustilanteista.

Olen saanut vastaukset asettamiini tutkimuskysymyksiin. Ensimmäinen kysymykseni liittyy Gaskinsin ja Frickin kehittämän imperatiivitaulukon sopivuudesta aineistoni luokitteluun, kun siihen otetaan mukaan myös ei-imperatiivimuotoiset direktiivit. Tutkimukseni perusteella voin todeta, että imperatiivitaulukko toimii työssäni ainakin soveltuvien osin. Olen luokitellut taulukkoon myös sellaiset direktiivit, jotka eivät ole imperatiivimuotoisia, koska käsittelen direktiivejä pitkälti niiden vuorovaikutuskontekstin mukaan. Aineistoni koostuu kolmesta lautapeliaiheisestä videosta (Blokus1, Blokus3 ja Blokus4), jotka ovat kestoaltaan yhteensä 12,25 min. Mikäli olisin halunnut tarkastella ainoastaan imperatiivimuotoisia direktiivejä, olisin tarvinnut enemmän aineistoa, koska kolmessa aineistoni videossa ei olisi ollut tarpeeksi tapauksia pro gradu -tutkielman laajuiseen työhön.

Olen luokitellut aineistostani nousevia esimerkkejä taulukon koodeihin C1–C6. Koodeihin C7–C9 ei noussut lainkaan tapauksia, mikä voi johtua aineistoni pienehköstä koosta. Kyseisiin koodeihin olisi todennäköisesti noussut esimerkkejä, jos olisin käynyt Kikosa-kokoelmaa enemmän läpi. Olen lisännyt alkuperäiseen taulukkoon luokan C10, koska aineistossani esiintyy tilanne, joka ei ole luokiteltavissa olemassa oleviin koodeihin. Koodi voisi sopia Gaskinsin ja Frickin alkuperäiseen taulukkoon, koska siinä esiintyvä verbi on imperatiivimuotoinen. Lisäämäni koodi on siinä mielessä kyseenalainen, että aineistoni direktiiveistä vain yksi on luokiteltavissa siihen. Alkuperäisen taulukon valmiit koodit eivät kuitenkaan kuvaa luokkaan C10 luokittelemaani esimerkkiä, joten kyseinen koodi on työssäni tarpeellinen.

Erityisesti direktiiveihin liittyviä kehollisia toimintoja tarkasteltaessa voidaan todeta, että au pairin tuottamiin direktiiveihin liittyy osoittavia, mallintavia ja ojentavia eleitä. Näiden lisäksi esiintyy myös lasta hallitsevia ja lapsen huomiota herättäviä eleitä. Aineistossa esiintyy myös sellaisia aikuisen esittämiä direktiivejä, joihin ei kuulu lainkaan eleitä imperatiivitaulukon näkökulmasta, koska siinä huomioidaan ainoastaan käsieleet. Todellisuudessa kyseisiin tilanteisiin kuuluu useimmiten jonkinlaista elehdintää, esimerkiksi

pään liikkeitä. Pään liikkeet ovat eleitä siinä missä käden liikkeetkin, mutta Gaskinsin ja Frickin kehittämässä taulukossa huomio on käsieleissä, joten olen omassa tutkimuksessanikin keskittynyt lähinnä niihin. Olen täten luokitellut taulukon kohtiin C1 ja C2 sellaisia esimerkkejä, joissa puhuja ei tuota käsieleitä. Niihin liittyy kuitenkin useimmiten muita eleitä, kuten pään liikkeitä.

Olen halunnut selvittää toisen tutkimuskysymyksen avulla, millainen on au pairin tyypillisimmin esittämä direktiivi. Maria esittää tyypillisimmin C6 koodiin kuuluvia direktiivejä eli hänen tuottamiinsa direktiiveihin liittyy useimmiten osoittava ele. Osoittava ele kohdistuu usein pelilautaan, pelin osallistujiin tai heidän pelimerkkeihinsä. Toiseksi yleisimmäksi direktiiviksi nousee C1 *Videolla ei näy kehollista toimintaa*. Kuitenkin, kun lasketaan kaikki eleitä sisältävät direktiivit yhteen ja verrataan niitä aineistosta nousevien direktiivien kokonaismäärään, voidaan huomata, että au pairin esittämästä 36 direktiivistä 24:ään kuuluu jokin ele. Täten on tyypillisempää, että au pair tuottaa jonkin eleen direktiiviä tuottaessaan kuin ettei elehtisi lainkaan. Vaikka kaikkiin Marian esittämiin direktiiveihin ei kuulu käsieleitä, niin yleensä niihin liittyy kuitenkin jonkinlaista elehdintää. Taulukointi ei anna siinä mielessä realistista kuvaa Marian direktiiveihin liittyvistä eleistä.

Kolmas tutkimuskysymyksen liittyy siihen, miten lapset osoittavat direktiiveihin myöntymistä ja kieltäytymistä. Tarkastelun kohteena olevat lapset reagoivat tavallisesti heille esitettyihin direktiiveihin toiminnalla tai toimimattomuudella. Hyväksyessään direktiivin lapsi tekee usein häneltä vaaditun asian viivyttämättä. Toisaalta direktiivin hyväksyntä ei ole näin yksioikoista, vaan toisinaan lapsi viivyttää direktiivin vastaamisessa, vaikka lopulta vastaisikin siihen preferoidulla tavalla eli noudattamalla direktiiviä. Lapsen suostumattomuus direktiiviin motivoi aikuista päivittämään sen (Kent 2012: 715), joten lapsen viivyttellessä vastaustaan aikuinen usein toistaa esittämänsä direktiivin. Tällöin lapsi saattaa lopulta hyväksyä direktiivin. Kun lapsi ei hyväksy aikuisen esittämää direktiiviä, hän ei toimi sen mukaisesti. Direktiivin hyväksymättömyys näyttäytyy aineistossani usein kehollisina protesteina, kuten jalkojen tömistelynä (ks. Esimerkki 5.). Tutkielmani antaa kuvan siitä, mitä tapahtuu, kun vuorovaikutustilanne on lapselle liian vaikea.

Ollin (5 vuotta) ja Eetun (2 vuotta) reaktioita vertaillen voidaan huomata, että Eetu vastaa useammin hänelle esitettyyn direktiiviin ei-preferoidulla tavalla kuin Olli. Meneillään

oleva vuorovaikutustilanne vaikuttaa todennäköisesti osaltaan lasten direktiiveihin vastaamiseen: Blokus Trigon -lautapeli on suunnattu 7-vuotialle ja sitä vanhemmille, joten se on todennäköisesti liian haastava Eetulle, mikä motivoinee vuorovaikutustilanteen kannalta ei-preferoituja jälkijäseniä. Ollille esitetyt direktiivit liittyvät usein vuoronantoon, jolloin hän vastaa direktiiviin sanattomasti pelaamalla vuoronsa. Tällöin aikuinen hahmottuu vuorovaikutustilanteen ohjaajaksi, joka jakaa pelaajille vuoroja. Monet aikuisen esittämistä direktiiveistä on ohjeita tai neuvoja, mikä korostaa aikuisen roolia pelitilanteen ohjaajana. Aikuisten esittämät käskyt puolestaan liittyvät usein siihen, että lapsi vaikuttaa käytöksellään negatiivisesti pelitilanteen kulkuun.

Olisi kiinnostava taulukoida direktiivejä laajemmasta aineistosta siten, että nostaisi taulukkoon ainoastaan imperatiivimuotoiset direktiivit, jolloin olisi mahdollista saada parempi kuva Gaskinsin ja Frickin taulukon ominaisuuksista imperatiivien luokittelun väliin. Toisaalta olisi kiinnostava tarkastella tätä aineistoa siten, että sisällyttäisi imperatiivitaulukon koodeja muillekin eleille kuin käsieleille. Olen nostanut jo kandidaatin-tutkielmassani esiin, että koodinvaihto olisi mielenkiintoinen tutkimuskohde Kikosa-koelman aineistoista. Itseäni kiinnostaisi erityisesti, millaista koodinvaihtoa direktiiveissä esiintyy ja onko niissä havaittavissa jonkinlaisia säännönmukaisuuksia.

LÄHTEET JA LITTEROINTIMERKIT

Litterointimerkit

.	laskeva intonaatio
,	tasainen intonaatio
?	nouseva intonaatio
heti	painotus tai sävelkorkeuden nousu muualla kuin sanan lopussa
[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
(.)	mikrotauko: 0,2 sekuntia tai vähemmän
(0.4)	mikrotaukoa pidempi tauko; sekunnin kymmenesosina
=	kaksi puhunnosta liittyä toisiinsa tauotta
e::1	äänteen venytys
hah hah	naurua
£ £	hymyillen lausuttu sana tai jakso
@ @	äänen laadun muutos
(tai)	epäselvästi kuultu jakso
(- -)	sana, josta ei ole saatu selvää
(())	litteroijan kommentteja
	kehollinen toiminta

Lähteet

- Antaki, Charles – Kent, Alexandra 2012: Telling people what to do (and, sometimes, why). Contingency, entitlement and explanation in staff requests to adults with intellectual impairments. *Journal of Pragmatics* 44 s. 876–889
- CEKAITE, ASTA 2016: Touch as social control: haptic organization of attention in adultchild interactions. – *Journal of Pragmatics* 92. s. 30–42.

- CEKAITE, ASTA 2015: The coordination of talk and touch in adults' directives to children: touch and social control. – *Research on Language and Social Interaction* 48. s. 153–175
- GASKINS, DOROTA – FRICK, MARIA – PALOLA, ELINA – ENDESFELDER QUICK, ANTJE 2019: *Towards a usage-based model of early codeswitching: Evidence from three language pairs*. De gruyter.
- GASKINS, DOROTA – FRICK, MARIA [tekeillä]: *Imperatives in the input delivered by one or two caregivers: implications for heritage language acquisition*.
- CRAVEN, ALEXANDRA – POTTER, JONATHAN 2010: Directives: Entitlement and contingency in action. *Discourse Studies* 12(4). 419–442.
- CURL, TRACI – DREW PAUL 2008: Contingency and Action: A Comparison of Two Forms of Requesting. *Research on Language and Social Interaction* 41(2). 129–53.
- ERVIN-TRIPP, SUSAN 1976: Is Sybil There? The Structure of some American English Directives. *Language in Society* 5. 25–66.
- HADDINGTON, PENTTI – KÄÄNTÄ, LEILA 2011: Johdanto multimodaaliseen vuorovaikutukseen. – Pentti Haddington & Leila Kääntä (toim.), *Kieli, keho ja vuorovaikutus. Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan*. s. 11–45. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- HAKULINEN, AULI 1997: Johdanto. – Tainio, Liisa (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet*. s.13–17. Tampere. Vastapaino.
- HUTCHINS, EDWIN – NOMURA, SAEKO 2011: Collaborative construction of multimodal utterance. – Streeck, Jürgen; Goodwin Charles & LeBaron, Curtis (toim.) *Embodied interaction: Language and body in the material world*. s. 29–43. New York. Cambridge university press.
- KENT, ALEXANDRA 2012: Compliance, resistance and incipient compliance when responding to directives. – *Discourse studies* 14. s. 711–730.

- KÄÄNTÄ, LEILA 2011: Katse, nyökkäys ja osoittava ele opettajan vuoronannoissa luokahuonevuorovaikutuksessa. – Pentti Haddington & Leila Kääntä (toim.), *Kieli, keho ja vuorovaikutus. Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan*. s. 122–151. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- LAURANTO, YRJÖ 2014: *Imperatiivi, käsky direktiivi. Arkikeskustelun vaihtokauppakielioppiä*. Helsinki. Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- LAURANTO, YRJÖ 2015: *Direktiivisyyden rajoja: suomen kielen vaihtokauppasyntaksia*. Väitöskirja. Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta, suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.
- LEHTOLA, JANIKA 2019: *Multimodaaliset direktiivit aikuisen ja lapsen välisessä vuorovaikutuksessa*. Kandidaatintutkielma. Humanistinen tiedekunta. Oulun yliopisto.
- LINDHOLM, CAMILLA – STEVANOVIC, MELISA – PERÄKYLÄ, ANSSI 2016: Johdanto. – Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) *Keskusteluanalyysi, Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 9–31. Tampere Vastapaino.
- Mattel Games. <https://www.mattelgames.com/en-us> (20.10.2021).
- OULUN YLIOPISTO: KIKOSA-KOKOELMA
- PAANANEN, JENNY 2019. *Yhteisymmärryksen rakentaminen monikulttuurisilla lääkärin vastaanotoilla*. Turku Humanistinen tiedekunta. Väitöskirja. Turun yliopisto.
- PIHLAJAMAA, JARNO 2019: *Koodinvaihto espanjalaisen au pairin ja suomalaisten hoitosten keskusteluissa*. Kandidaatintutkielma. Humanistinen tiedekunta. Oulun yliopisto.
- PERÄKYLÄ, ANSSI 2016: Ilmeet ja eleet. – Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) *Keskusteluanalyysi, Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 63–78. Tampere Vastapaino.
- PERÄKYLÄ, ANSSI – STEVANOVIC MELISA 2016: Kehollinen läsnäolo. – Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) *Keskusteluanalyysi, Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 32–46. Tampere Vastapaino.

- POUTIAINEN, MARI 2019: *Au pair korjattavana ja opetettavana: multimodaalinen vuorovaikutusanalyysi*. Pro gradu -tutkielma. Humanistinen tiedekunta. Oulun yliopisto.
- RAEVAARA, LIISA 2016: Toimintajaksojen rakenteet. – Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) *Keskustelunanalyysi, Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 143–161. Tampere Vastapaino.
- ROUHIKOSKI, ANU 2015: Laita, laitanko vai laitat? Kolmen direktiivirakenteen variaatio asiakaspalvelutilanteessa. *Virittäjä* 119 s. 189–222.
- RUUSUVUORI, JOHANNA 2016: Katse. – Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) *Keskustelunanalyysi, Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 47–62. Tampere Vastapaino.
- SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1997: Vuorovaikutus paperilla. – Tainio, Liisa (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet*. s.18–31. Tampere. Vastapaino
- SIITONEN, PAULIINA – RAUNIOMAA MIRKA – KEISANEN TIINA 2019: Kato. Hulluna puolukoita: kato vuorovaikutuksen resurssina luontoilussa. *Virittäjä*, 123(4) s. 518–549.
- TAINIO, LIISA 1997: Preferenssijäsennys. – Tainio, Liisa (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet*. s.93–110. Tampere. Vastapaino
- TIETEEN TERMIPANKKI: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Termipankki:Etusivu>
(1.4.2021)
- TOLONEN, SINI 2020: *Kysymys-vastaus-vieruspari lapsen ja aikuisen monikielisessä vuorovaikutuksessa*. Pro gradu -tutkielma. Humanistinen tiedekunta. Oulun yliopisto.
- TULBERT, EVE – MARJORIE H. GOODWIN 2011: Choreographies of attention: Multimodality in routine family activity. – Streeck, Jürgen; Goodwin Charles & LeBaron, Curtis (toim.) *Embodied interaction: Language and body in the material world*. s. 79–92. New York. Cambridge university press.

VATANEN, ANNA 2016: Keskusteluanalyttinen tutkimusprosessi. – Melisa Stevanovic & Camilla Lindholm (toim.), *Keskusteluanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. s. 312–330. Tampere: Vastapaino.

VISK = HAKULINEN, AULI – VILKUNA, MARIA – KORHONEN, RIITTA – KOIVISTO, VESA – HEINONEN, TARJA RIITTA – ALHO, IRJA 2008: Iso suomen kielioppi. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. <http://scripta.kotus.fi/visk> (10.3.2020)